ゲーム批評

平成17年9月1日発行
第12巻第5号通巻99号

ゲーム批評
2005年
9月号
定価 780YEN
Vol.64

10年ぶりの三つ巴大戦勃発
新ハード、勝つのはどれだ!?

ゲーム業界内部からの緊急特別寄稿
神奈川「ゲーム有害図書類指定」を問う!

オトナのためのネットゲーム講座

『ファイアーエムブレム』
『ティアリングサーガ』
新作徹底比較!!　第2弾

ソフト批評
キラー7／GENJI／ドラッグオンドラグーン2
ナムコ クロス カプコン／影牢Ⅱ-Dark illusion-
サッカーライフ2／レッド・デッド・リボルバー
メトロイドプライム2／超執刀カドゥケウス
SDガンダムGジェネレーションDS
インテリジェントライセンス／コーデッドアームズ
脳を鍛える大人のDSトレーニング
旋光の輪舞／喧嘩番長／ちびロボ!

ゲーム批評
2005
9
Vol.64
10年ぶりの三つ巴大戦勃発
新ハード、勝つのはどれだ!?

MICRO MAGAZINE

ゲーム批評

2005・9 Vol.64

＊「悪趣味ゲーム紀行」「悲しく楽しいゲーム業界裏事情」「殺伐ゲーム超特急」は都合により休載させていただきます。

COVER ILLUSTRATION 緒方剛志

ハード略称
PS:プレイステーション PS2:プレイステーション2 PSP:PSP DC:ドリームキャストSS:セガサターン XBOX:XBOX GC:ゲームキューブ N64:ニンテンドウ64 SFC:スーパーファミコン FC:ファミコン GB:ゲームボーイ GBA:GBアドバンス DS:ニンテンドーDS WS:ワンダースワン NG:ネオジオ NGP:ネオジオポケット PC:パソコン AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SRPG:シミュレーション RPG SLG:シミュレーション AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘:格闘アクション ETC:その他

緊急特別寄稿

『GTAⅢ』問題で浮上した機能しない「自主規制」

社会的にも大きな波紋を呼んだ『GTAⅢ』の有害図書類指定。この事態は、なぜ事前に防げなかったのか。業界内部から緊急告発！

Text by モリモリ

神奈川県が県青少年保護育成条例に基づき、『グランド・セフト・オートⅢ』（以下『GTAⅢ』）を有害図書類に指定――このニュースを見た人はどんなことを考えて受け止めただろう？

若年層の理解しがたい残虐事件そしてそのたびに報道される「あの子はゲームが好きでした」などというコメントを思い出した人も多いだろう。クリエイターは「表現の自由が侵された」と思っているかもしれない。店頭での取り扱いを当初から拒否していた一部ゲーム流通関係者には「やっぱり」と思っている人がいるかもしれない。

しかし、この事件は単に表現の自由だとか、ゲームが殺人事件を誘発しているか否かというような話にかかわるだけではなく、もっと根深い問題を背景として持っている。

SCEも把握していた『GTAⅢ』の問題点

僕がこのソフトを初めて目にしたのはコンシューマタイトルとしてカプコンから発売される半年ほど前だった。その時は本国アメリカでPCソフトとしてのみ販売されており、過激さがウリの米市場でも18歳以上のレーティングを受け販売されていた。

その後実際にPS2版『GTAⅢ』をプレイしてみたが、率直な感想を言わせてもらうと、僕の倫理観では、レーティングを受けて発売しようとするセンスがまったく信じられない極悪な内容だ。自由度が高いのは良いが、事実上ゲーム内の仮想現実で犯罪を行うことを薦める内容になっている。現実世界に限りなく近い仮想空間で、より現実に近い犯罪を推奨する代物で、そもそもゲームショップに置くことがふさわしくない商品。決してコンシューマというくくりのもとで『ポケモン』や『ドラクエ』などの横に陳列してはならないものだと確信している。

そもそも日本においてコンシューマソフトを発売する場合には、それぞれのハードメーカーにサードパーティ承認を受け、ソフト自体も作品ごとに毎回承認を受けなければならない。絶対的なプラットフォームがないほかのメディア――DVDやビデオ、PCゲーム――では、レーティング機構そのものは存在するものの、あくまで流通向けの自己努力のレベルであって、販売を禁止できるのは実際に法的規制・処分を受けたあとなのに比べ、ゲームは対応ハードに完全に依存しているために、ハードメーカーの許可なしには一般流通による販売がそもそも最初から不可能だ。つまり、PS2のソフトの場合SCEが発売禁止と言えばその時点で世の中に出ることはないのだ。

『GTAⅢ』の場合どうだったかというと、発売3ヵ月前、SCEの責任ある立場にある某氏との談話中に「過激すぎる内容」「自由度が高すぎて超ハチャメチャ」と評する発言があった。つまり、ある程度SCE内部でも問題視されていたはずなのである。では、なぜ『GTAⅢ』は国内で発売できたのか？

まずは、ちょっとだけ歴史を振り返らなければならない。過去のSCEのスタンスは非常にわかり

やすかった。外部のレーティング団体などはなかったが、ＳＣＥの業務部、品質管理部がそのソフトのマスターチェックをする段階で、不適切な表現はバグなどと同様に修正されていった。結果、ＳＣＥから出る商品は「全年齢対象」を標榜できたのである。

しかし、この「全年齢対象」という制約の中では、確かに規制が多すぎて自由に表現できない部分があった。また、ゲームが発端かと思わせる事件が多発し世間的にも強烈な向かい風が吹きだしていた。そこでＣＥＳＡが立ち上がった。業界内で自主的なレーティング機構を作り、今までハードメーカーによってまちまちだった審査を一本化・合理化することで、ハードメーカーに依存しない規制・審査システムを作ろうとしたのだ。

敵のデザインがより人間に近くなった『バイオ４』。正直ＧＣでリリースされたのには違和感がある

その結果、ゲームソフトの年齢規制をする団体が生まれた。コンピュータエンターテインメントレーティング機構、ＣＥＲＯである。

プラットフォーマーへの圧力としてのＣＥＲＯ

このＣＥＲＯ発足により、それまでのＳＣＥのルールも変化していくことになる。ＳＣＥではそれまで全年齢対象であるが故に禁止しなければならなかったような表現も、ＣＥＲＯレーティングにより認めざるをえない状況が生じるようになったのだ。要するに、ＳＣＥが認証しなくても外部団体ＣＥＲＯでレーティングを受ければ発売できる環境が出来上がってしまったのである。

『ＧＴＡⅢ』も同様にＣＥＲＯのチェックを受け18歳以上推奨の認定を受けている。ＳＣＥとしては自分の責任ではなく、発売メーカーの自己責任のもとＣＥＲＯに承認をもらっているから問題ない、というわけである。

ただ、これはＳＣＥがＣＥＲＯ、そしてＣＥＳＡの圧力に屈した、というだけの単純な話ではない。ここ最近のゲーム業界を取り巻く環境の変化に目を向けてもらいたい。業界のトップ企業は激流のさなかにある。スクウェアはエニックスに助けられ、セガはサミーに事実上買収され、ナムコはバンダイと合体し……とにかくものすごいスピードで激しく動いている。そんな中でハードメーカーがライバル企業に勝つためには、サードパーティ、ソフトメーカーの囲い込みが必要になってくる。

ハードはソフトがなければただの箱。どれだけスペックが良くてもソフトメーカーにそっぽを向かれれば商売にならない。ＸＢＯＸの失敗例、ＰＳの成功例を見ればよくわかる。ハードメーカーはキラーコンテンツを持つソフトメーカーの囲い込みに必死なのだ。

ＣＥＳＡから圧力がかかったのとちょうど時期を同じくして、それまでＰＳ２で発売していたメジャーソフトがプラットフォームを変えＧＣで発売すると発表した。カプコンの『バイオハザード』シリーズだ。ターゲット年齢もあり、明らかにＰＳ２で出すのが望ましいと思われるタイトルだが、政治的な問題もありＧＣへ乗り換えたのだ。かつてＳＣＥは『ドラクエ』や『ＦＦ』を任天堂陣営から乗り換えさせて成功した実績を持つだけに、この『バイオ』移籍は軽視できない事態だった。

また、社会的にもゲームそのものに対する批判が強くなりだし、ＳＣＥだけでその表舞台で矢面に立つのは得策でないと考え、ＣＥＳＡの要求していたＣＥＲＯレーティングを受ければ発売できるスキームに変更することになった。つまりＳＣＥは打算として、ＣＥＲＯのレーティングをサードパーティに強制し、盾のひとつとして機能させようとしたのだ。

カプコンも必死だ。激流の中、

辻本船長は大波に飲み込まれそうになりながら何とかギリギリ沈没を逃れる絶妙の操縦を行っている。確かにここ数年でもヒットした商品は多くあるが、業務改善ができるほどの実績ではない。コンプライアンスやモラルよりも生きるか死ぬかの選択を優先せざるをえない状況の中にある。

ソフト事業の不振、有名クリエイターの相次ぐ流出、『バイオ』の岡本氏を辞めさせなければならなかったお家事情、クローバースタジオとの関係、大型リストラ実行の後始末など、問題は山積している。商売がうまく行っていた時にはまったく問題でなかったものが、あちこちで噴出している状況だ。どうしても業務改善しなければならない経営者の事情があったのだ。

CEROは健全な審査機構なのか？

ここで注目すべきは、CESAはゲームメーカーが集まって作られた団体であり、中心となって運営している企業には当然カプコンも含まれるという点だ。そして会長は、誰あろうカプコンの辻本憲三氏なのである。

また、レーティングを行うCEROはCESAによって作られており、当然有力ゲームメーカーの影響下にある。実際、審査費用のみで独立採算がとれず収支の多くをCESAからの援助で賄っているのだが、このCEROの理事にはこれまた辻本氏の名がある。つまり『GTAⅢ』の審査も、作ったメーカー自身が審査をしている、といういびつな構造になっているのである。

CEROにはもうひとつ信じられない問題がある。この団体は神田の某ビルに事務所を構え、そこで年間500タイトル近くのソフトを審査しているのだが、実際に行ってみるとまずその狭さに驚いてしまうような規模である。

これでどう審査しているのかと、担当者にそのことを聞くと、あっさりとこう答えられた。

「ゲームはやりませんよ。できませんし、短時間ではわかりませんから。メーカーから詳細資料と、20分程度にまとめたビデオを送ってもらって、それを審査しています」

そう、たった20分のテープを、部外の審査員3名に一定の基準下で見せて審査しているというのである。

では、もしメーカーがその20分のテープを故意に編集し、問題のない内容に見せたとしたらどうなるのか。それも「最後はメーカーのモラルの問題」であって、全年齢で通ってしまうという。耳を疑うような発言だ。

また、肝心の審査員はCEROのサイトなどで募集されているのだが、応募条件は「20歳以上、性別・職業不問」という、ほとんどアルバイトの募集同然のもの。つまり極端な表現をすると、CEROレーティングはバイトの主観に依存しているのだ。しかも実際の審査システムには、ご丁寧にも結果に納得いかなければ何度でも同じビデオで審査にトライできる制度まで存在している。バイトの主観なので同じビデオでも違う結果が簡単に出ることを、いみじくも示していると言えるだろう。

ソフトメーカー社員にも話を聞く機会があったが「CEROは基準を出さない。身体欠損や差別表現、性的表現などの禁止項目や、発売禁止などの規定は若干あるものの、この表現が18歳で、この表現で15歳などという基準がまるでない」という不満の声がある。そして、ビデオ審査の際も無難な部分だけを抽出して提出していることを認めている。メーカー側も、レーティングで18歳以上に認定されてしまえば大手玩具店に置いてもらえない、作り直しに追加予算が必要になるなど、実際の利益が密接に絡んでくるので必死だ。

「1年以上かけてゲームを作って、明確な審査基準もなしに、完成した後にNGと言われても……。単純にほかのソフトで同様の表現がOKだからといって、いつもその表現がOKであるとは限らないのも困る」と語っていたが、実際に、たとえば性的描写についても、ほぼ同様な描写なのに某有名RPGの場合はOKでも別のソフトの場合はNG、というようなことがあったり、ビデオによる審査だけでゲーム内容を把握していないにも

かかわらず「暴行の結果などを示唆するシチュエーションが問題」という矛盾した答えが返ってきたりと、かなり問題のある事例があったとのこと。問い詰めても「審査員の主観」を根拠に持ち出されるから始末が悪い。このいいかげんさがCEROの本質なのだ。

特定企業の思惑に流されていいはずがない

ゲームの表現規制というものは生き物のように変化している。柔軟に対応するために明確な規定を打ち出せないというCEROの言い分にも一理ある。基準を作ってしまうとその裏をかくようなモラル意識の薄い会社もあるのも事実だ。血の色を変えて「これは血ではない」と主張したり、人間を惨殺するゲームを「これはゾンビ（あるいは宇宙人など）であって人間ではない」などといった口先だけの言い訳で切り抜けたゲームも実際に存在する。9・11テロや神戸小学生惨殺事件などを受けて急きょ規制を変更・強化したように、社会・時事問題に柔軟に対応することが今後できなくなるのも確かだろう。

しかし、その「柔軟に適切な対応」をすべきCESAが、実際には特定のゲームメーカーの営利のために、実質上まったく機能しない審査団体を組織し、自らルールを作り直し、規制緩和をなし崩しで行わせている。

家庭用ゲーム機のソフトは全年齢対象が望ましい。SCEは当たり前のことを当たり前に主張していた。しかし、CEROのレーティングを受ければ発売が認められるスキームを導入したことによって、明らかに規制のハードルは下がっている。

以前はパンチラは完全NGだったはずが、現在では18歳以上のレーティングを受けていれば何の問題もなくコンシューマから発売できる。この事案のCEROの見解は、健康的なパンツはOKでセクシーなパンツはNG。グロ表現の規制で言えば、かつてはNGだった血の滴る表現も18歳のレーティングを受けることでほぼすべて発売が可能になっている。つまりCERO導入後は実質的に規制が緩和されてきているのである。

倫理観のない企業は、コンプライアンスのない企業と同じく存在意義がない。特にエンターテイメントという、夢を創造するような企業には倫理観が必要不可欠だ。法律やルールは最低限度守らなければならない規範が書いてあるだけで、守っていれば問題がまったくない、という意味ではない。あくまで最低限度の規範をクリアしたにすぎない。合法だが、社会的に問題がある行為も現実に存在するだろう。血が出たらダメというルールがあると、これは血じゃないと言い張る。ルールそのものに不便を感じると、自らルールを作り問題をすり替えようとする。このような利益主導の「売れれば勝ち」の考え方は社会的には到底受け入れられない。

しかし、現実に『GTAⅢ』が有害図書類指定された後、カプコンは神奈川県に抗議している。もともと18歳以上のレーティングがパッケージに印刷されているからあえて指定しなくてもいいだろ？　という主張だ。まったく勘違いも甚だしい。

このようなことをしていては、辻本氏の経営者としての寿命をいたずらに縮めることになりかねない。そうなればカプコン自体も、財務内容悪化に歯止めがかからず他業種企業に吸収されるか、ほかのゲームメーカーと合併される憂き目にあうことになってしまうだろう。消費者はバカじゃない。倫理観のない会社に明日はないのだ。

米同時多発テロをかんがみて発売延期となった『ビルバク』。業界の即時対応の一例だ

Topics

01 2005 September

『GTAⅢ』の有害図書類指定 その経緯に異議あり

自主的か法的かによらず、人の目に触れる以上はある程度の規制と歯止めは必要。しかし、そのための議論は十分だったか。

Text by 編集部

来るべき時がついに来た、とでも言うのか。ゲームユーザーの間でも話題になったであろう、神奈川県で『グランド・セフト・オートⅢ』が有害図書類指定を受けた件だ。

ゲームであっても内容いかんによっては一定の表現規制を設けるべきであることは本誌としても一貫して主張してきたところではあるし、自主規制手段であるCEROレーティングが実質上有効に機能していない、という問題に関しては別項の貴重な証言にあるとおりだが、ここで問題にしたいのは指定を受けたことに対する是非ではなく、その経緯である。

まず疑問なのが「なぜコンシューマ最新作『バイスシティ』ではなく『Ⅲ』なのか」という点だ。『Ⅲ』自体は03年に発売されたソフトで、04年12月にベスト版がリリースされたものの、基本的には販売時期を終えたタイトルである。『バイスシティ』にしても昨年発売されたものなのに、それを今になって規制しても実質的にあまり意味がないのではないだろうか。どうも、先に「ゲームの販売を規制した」という実績を作る思惑があって、その対象としてちょうどいい『GTAⅢ』がたまたま選ばれたのではないか、と邪推してしまう不自然さがある。

そして、最も疑問なのが指定を行う際の審査方法である。報道によると「審議の場でゲーム中の映像を録画したビデオを10分程度見て判断した」というが、これが事実だとしたらお粗末この上ないと言うしかない。『GTAⅢ』が10分程度の映像でも残虐・暴力性があると認められるようなゲームであることはある意味確かだが、ではほかのタイトルの場合はどうするのか。仮に合計10分程度の残酷シーンがあるゲームがあったとして、その部分だけを抜き出して審査した場合、同様に有害図書類に認定されてしまうのだろうか。そしてそれは審査方法としてはたして適正なのか。条例という一定の強制力を有する規則を適用しようというのだから、そこには厳格かつ適正な適用基準と判断過程があってしかるべきだと思うのだが。

今回のこの決定を受けて、CESAも自主規制も強化、18歳以上向けソフトの販売規制を小売店レベルで徹底していくという。そのこと自体はやむをえないし、むしろ業界の健全な発達のためには必要なことでもあろうが、その原因となっている一連の動きには疑問を感じずにはいられない。そしてこのぎこちない流れのせいで、かえってゲームの表現と規制に関する議論が不十分なまま忘れ去られてしまうことが懸念されるのである。

ここまでわかりやすくなければ判断できないのか、という疑問もあるが……

Topics

02 2005 September

時代は頭脳開発!? 本格的ブームは起こるのか

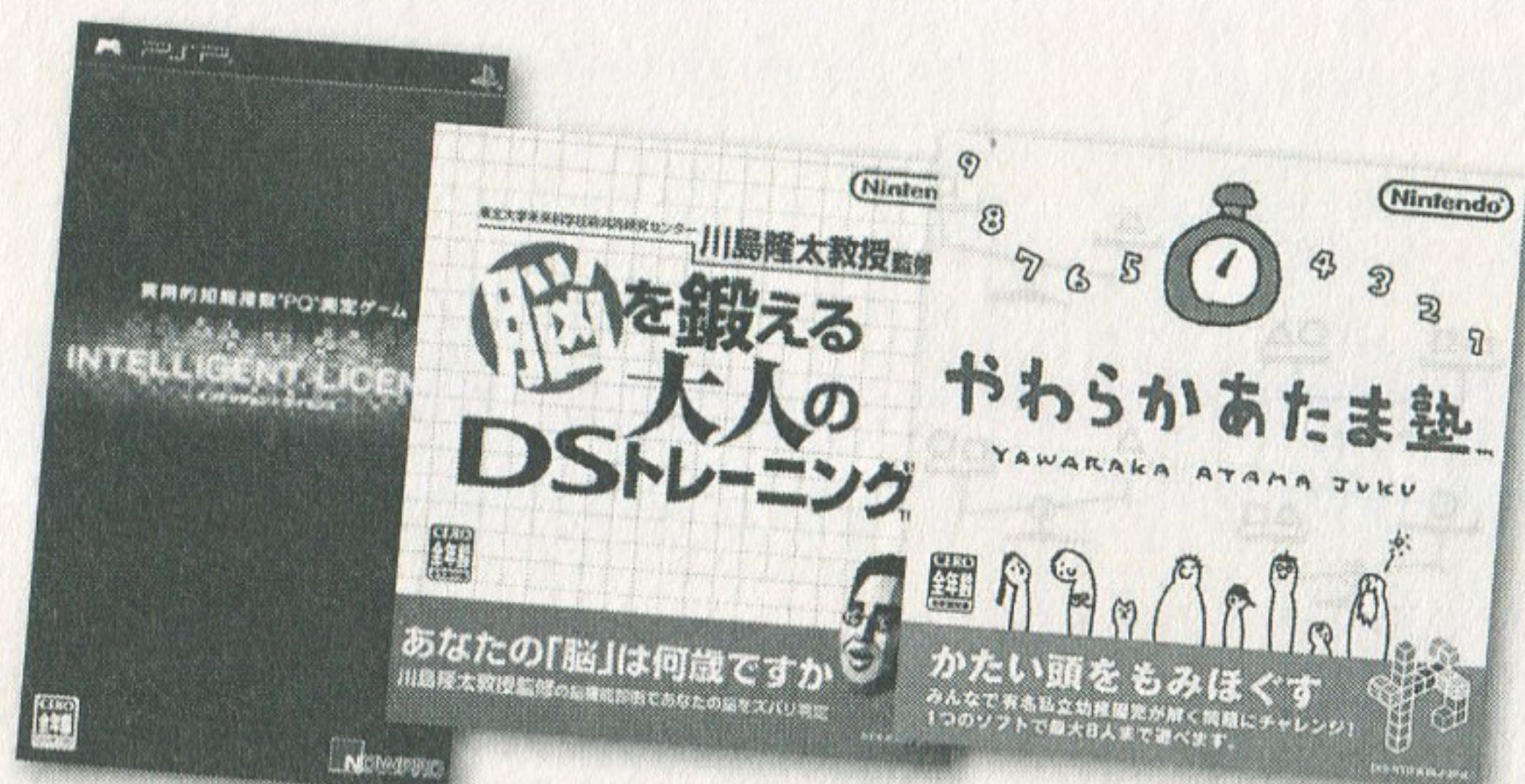
偶然か必然か、時を同じくして連続リリースされた知育系ソフト。新たな可能性を拓いたのは事実だが、「その先」はあるのだろうか。

Text by 編集部

一体どこの誰が火付け役になったのか、にわかには判然としないが、最近ゲーム市場においても「脳力開発」がブームだ。今回ソフト批評でも一部取り上げているが、『脳を鍛える大人のDSトレーニング』『やわらかあたま塾』『インテリジェントライセンス』という具合に、DS、PSPでほぼ同時期に連続発売され、特に『大人のDSトレーニング』は累計出荷本数が18万本を越えようかという異例のヒットを記録している。

単純にライト層（ハードを買ってはみたものの持て余しているような人たち）にもとっつきやすいが故のセールス拡大という面は大きいだろうが、別の要因のひとつには、おそらく携帯機ならではの〝コミュニケーションプレイ〟の楽しさもあるのだろう。ゲームを知らない友人などでも、「この計算を解け」「この状況ならどうする？」といった、特に複雑な設定を理解する必要もない極めて身近な設問であればすぐ理解できるし参加もしやすい。特にDSソフトに関しては、十字キーやボタン操作すら必要なく、タッチペンで感覚的に入力できるのも大きい。その結果、友人間どころか文字どおり「家族全員いっしょに」遊べるまでの敷居の低さが実現し、プレイ人口が一気に拡大されることとなった。

RPGなどの一部ジャンル以外は、基本的に複数人でプレイしたほうが楽しい、というのは、ひと昔前の対戦格闘ブームを例に引くまでもなく明らかである。今回の発売ラッシュによって、その魅力がヘビーユーザーにもあらためて認知されたのだろう。しかも同時プレイによって競うのが操作テクニックやスコアではなく、最も単純な「知能」であるが故に、自然と熱くなるという道理である。

ただ、今回得られたこの成果を今後どのように活かすか、となるとかなり困難にも思える。というのも、パズル・クイズゲームならではの手軽さ、そしてそれを最大限に活用できる携帯ゲーム機の特性があってこそ、前記のような長所が活きてきた面があるからである。たとえば、同様のソフトが据え置きハード用としてリリースされたとして、はたしてヒットするかどうかは微妙なところだし、パズル・クイズゲーム以外のジャンルで同様の手軽さを実現するのは難しいだろう。かといって2匹目のドジョウ狙いで同様のソフトを出せばいいというわけでもなく……。単発のブームで終わるのか、それとも定着したカテゴリとなるのか、今後の行方にも注目したい。

編集部内でもひそかな人気の脳力開発ソフト。プレイヤーを選ばないのが強みだろう

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き

2005年5月中旬～2005年7月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

5月

16日 翌17日にかけて、E3 2005関連のプレス向け各種発表会・カンファレンスが相次いで開催される。ソフトメーカーも各新ハードに続々参入表明。…①

17日 東京ゲームショウ2005のテーマ決定。「最前列で、未来を見よう。」

18日 E3 2005開幕。

20日 セガ、「プライベートショー 2005 SPRING」を開催。

24日 スクウェア・エニックス、05年3月期決算説明会を開催。過去最高の決算実績を記録したと発表。

25日 神奈川県が残虐・暴力的表現のあるゲームソフト１作品を県条例に基づき有害図書類に指定すると公表。この時点ではタイトルは明らかにされず。

CESA、04年家庭用ゲーム総出荷規模を発表。ゲームの総出荷額は縮小するも、ソフトウェアは増額。

27日 日本テレビゲーム商業組合が第4回通常総代会を開催。CEROレーティングに基づく販売自主規制の徹底を呼びかける。

30日 神奈川県が25日の発表における対象タイトルが『グランド・セフト・オートⅢ』であると公表。

6月

1日 ナムコが創業50周年記念イベントを開催。

3日 SCEI、PS2の全世界累計生産出荷台数が9000万台を突破と発表。…②

7日 任天堂が経営方針説明会を実施。

『GTAⅢ』の発売元であるカプコンが、神奈川県における有害図書類指定に遺憾の意を表明。法的対応も視野に、とのコメントを同社HPに掲載する。

8日 SCE、PSPシステムソフトウェアバージョン1.52を公開・配布。

14日 CESA、「GAME AWARDS INDIES」作品受付を開始。広く未製品化作品を募集する。

16日 マイクロソフト、XBOX　ビデオチャットの教育的利用推進のため、杉並の全小中学校にＸＢＯＸを提供すると発表。

17日 『デッド・オア・アライブ』の実写映画が撮影開始と発表される。

24日 SCE、PSPの媒体であるUMDが標準規格承認を取得したことを発表。今後国際標準規格取得を目指すとのこと。

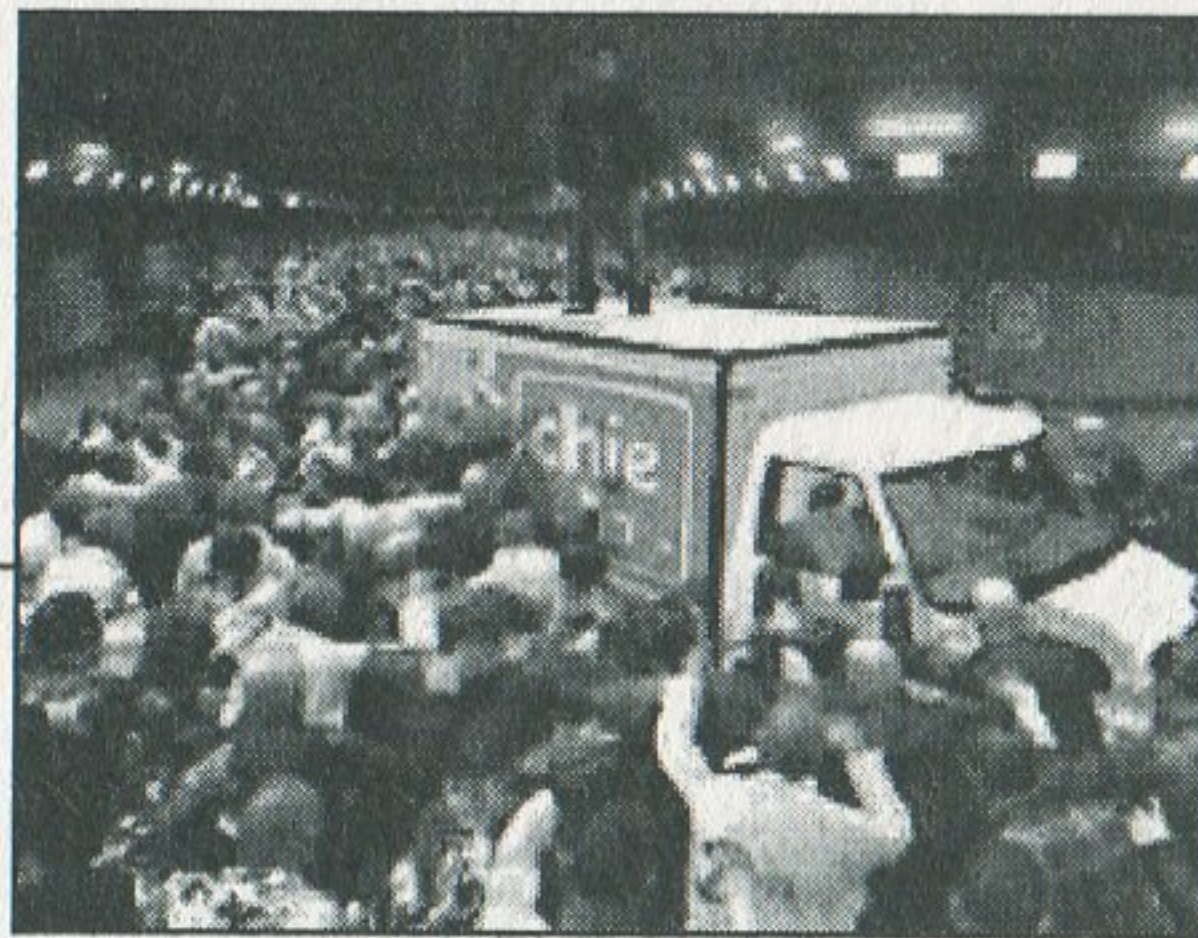
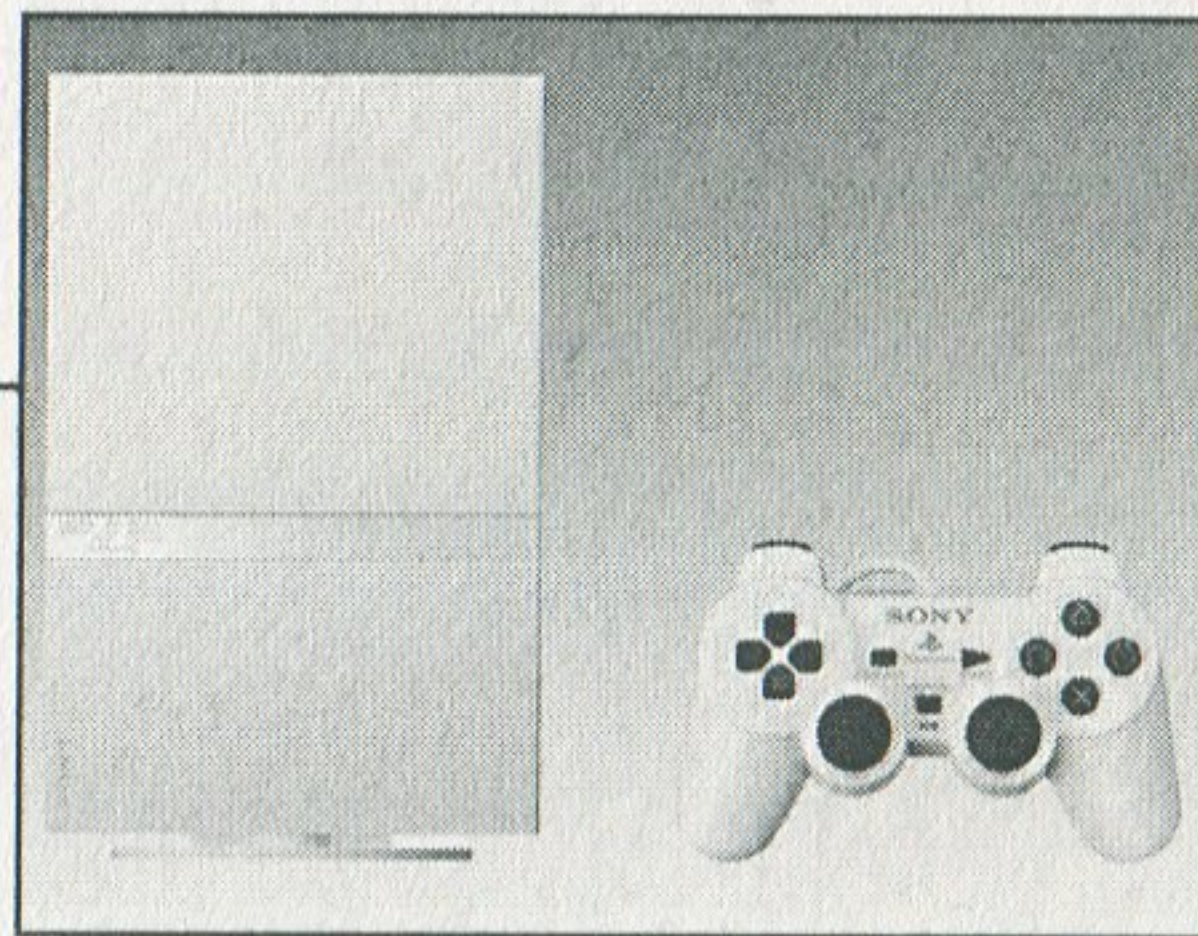
25日 第22回次世代ワールドホビーフェア開幕。

7月

6日 東京ゲームショウ2005の出展社が発表される。

7日 セガ、「プライベートショー 2005 SUMMER」を開催。

14日 マイクロソフト、米Marvel Enterprisesとライセンス契約を締結。同社のキャラが登場するXBOX360用MMOゲームの開発を発表。

15日 ケイブ、オンラインゲーム専門子会社「ケイブ・オンライン・エンターテイメント」の設立。『真・女神転生オンライン IMAGINE』をアトラスと共同開発すると発表。…③

①
カプコンのXBOX360タイトル『Dead Rising（仮称）』などなど、各社の開発タイトルの映像が現地で話題を呼んだ

②
新型PS2も新色が発表されるなど好調。まあ古い型番のものだとそろそろ寿命が来ている頃なので、買い換えた人が多いのかも

③

女神転生 ONLINE IMAGINE

タイトル自体はかなり前から発表されていたんですけどね……。正式なサービス開始時などについてはいまだ不明

ゲームソフト批評

キラー7
GENJI
ドラッグオンドラグーン2
ナムコ クロス カプコン
影牢Ⅱ-Dark illusion-
サッカーライフ2
レッド・デッド・リボルバー
メトロイドプライム2
ちびロボ！
超執刀カドゥケウス
SDガンダムGジェネレーションDS
インテリジェントライセンス
コーデッドアームズ
脳を鍛える大人のDSトレーニング
旋光の輪舞
喧嘩番長

イラスト：上田信舟

キラー7

「個性」の名のもとに行われた暴走 同調者だけが楽しめる独創的な世界

宣伝から受けるイメージは、ハード、ドライ、スタイリッシュ。だが、完全なる不条理な世界に、その言葉は似合わない。

text by 水野隆志

プレイ時間：28時間

ジ 多層人格アクションアドベンチャー
メ カプコン
機 PS2/GC
¥ 7,140円（5%税込）
発 05年6月9日

あらゆる合理性を排除した 完全無欠なる不条理の世界

評価の難しい作品だ。ただ、万人向けでないのは確かだろう。というよりも、半数は拒否反応を示し、残る半数が消極的ながらも容認するというあたりが妥当に思われる。そして、ごくひと握りの人だけが傑作だと叫ぶ。ソフトの本数が出なくなってきている現在、これほど微少な層をターゲットに作品をリリースするというのは、ある意味、最高のぜいたくと言えるかもしれない。

物語の舞台は、20世紀末。ただし現実とは異なる歴史を歩んだアナザーワールドの地球だ。世界中のあらゆる紛争を解決し、ようやく念願の恒久平和をつかみ取った人類。だが、そこへテロのためにテロを行う謎の存在「ヘヴン・スマイル」が出現する。彼らは人間を異形の化け物に変え、世界各地で自爆テロを敢行。アメリカ合衆国はこの脅威に対抗すべく、敏腕の殺し屋「キラー7」を雇い入れるのだった……。

キラー7は、名のとおり、7人からなるチームだが、実はスミスという人間を、ダン、カエデ、ケヴィンなど、それぞれ名前の異なる7人の男女が共有している。多重人格に似ているが、最大の違いは別人格が覚醒すると、精神だけでなく肉体も変化すること。各人ごとに技能や使用する武器が異なるので、状況に応じて彼らを使い分けて任務を果たしていくのだ。

この設定だけを見ると、「ハードでドライでナイフエッジ」という、パッケージ裏に書かれたキャッチに合致したイメージを受けるだろう。事実、ゲーム雑誌など、各媒体での宣伝も、その方向で行われていた。

ところが、実際にプレイしたときに受ける印象は、それとはかなり異なる。全体を通してあまりにもプレイヤーを選ぶ要素が多く、どこかで引っかかると、一発不愉快になってしまうというアイディアが満載なのだ。

商業的な作品としては、非常にハイリスクなコンセプトを採っているが、『キラー7』の目的はまさにそこにある。ここで行われているのは、プレイヤーを過酷なまでに突き放し、作り手が己の趣味を突き進んだら、どれだけの人間がついてこられるかを試す、一種のテストなのである。多種多様なゲームの中でも、とりわけ異質な個性と言えるだろう。

プレイヤーを突き放すレベルがどれだけ高いか、以下に例を挙げてみよう。

まずシナリオである。先ほど、『キラー7』の世界観について説明をしたが、なんとこのテーマ、序盤のうちに早々と消し飛んでしまい、敵役の個人的な狂気に話が

移ってしまうのだ。しかも話はどんどん逸脱しつつ肥大化して、最終的には、「アメリカ合衆国VS日本を中心とする国連軍の戦い」という別テーマへとシフトしてしまう。ヘヴン・スマイルについては、ごく短い最終章で取って付けたオチをつけ、説明不十分なまま片付けてしまうのである。

　次に謎解き。この作品は、内容的にはマップ内を探索し、キーアイテムを集めてフラグを立てていくという、AAVGの基本に沿った作りになっている。さて、国際的な陰謀を扱う以上、それらしい雰囲気が欲しいところだが、ここではキーアイテムが「魂弾（タマタマ）」という謎の銃弾や、「微妙な造形物」という抽象的なオブジェクトなどで、ファンタジーかオカルトを思わせる。少なくともクールやハードといった言葉には適していない。

教育的指導促進委員会会長（ヘッドマスターニートガール）

女子校生戦士・アヤメの勇姿。彼女を養成したのは、少女をはく製にするのが趣味という、サイコな殺し屋

批判を恐れずに自己の趣味を完遂

　世界観にそぐわないキャラクターたちも数多い。その筆頭が、変質者の殺し屋が養成した、女子校生戦士アヤメだ。ミニスカでサブマシンガンを構えたその姿は、美少女ゲームのノリそのもの（写真参照）。レッド、ブルー、ピンクなど、8種類のカラーに分かれたコミックヒーロー、ハンサムマンが、ブロードウェイの真ん中で、キラー7とタイマン勝負をするくだりもある。しかもこの戦い、勝敗はあらかじめ決まっているのだが、いちいちすべてを操作させられる。カプコンの昔のアーケード作品を思わせる作りになっているのはそれなりに楽しいが、出来レースをこれほど多くプレイさせるのは、かなり危険だろう。小学校が舞台になる任務では、ヒントになる児童の絵が、どれもこれも合体ロボットアニメ風になっている。

　美少女、特殊戦隊、合体ロボットと、ここまでマニアな要素を、必然性もないのに盛り込んでいるのは、一体何を狙った結果なのだろう。どう見てもハードな世界観には似つかわしくない。それでも、作り手は自分のし好を曲げなかったのだ。

　さらに、全体にちりばめられたギミックとなると、その危険度も急上昇する。

　各キャラクターのセリフには、漢字にカタカナでルビを打って二重の意味を持たせるという、10年ほど前にライトノベルなどでよく使われた趣向が大量に出てくる。何度か出てくる生首少女のセリフには、執拗なまでに顔文字が使用される。脈絡なくヤクザが麻雀しているシーンが挿入されたかと思うと、突然「アンタ、背中がすけてるぜ」と言ってチョンボをかます。どれもこれも、プレイヤーが拒否反応を示す可能性が高そうだが、それをあえてやっている。

『キラー7』は、一見、ハードでドライな世界観を見せつつも、それは虚像であって、実態は趣味し好に突き進んだ作品だ。完璧な個性の暴走である。その破壊ぶりがすさまじいため、金を払ったユーザーが容認できるか否かは、完全に個人の主観に委ねられる。作り手と趣味し好が一致した人なら、至福のひとときを味わえよう。だが、それに属さなかったとしても仕方ないかもしれない。

　これは大手メーカーの力を借りた、極めてインディペンデントな実験だ。それを許した関係者の器量の大きさだけは、間違いなく、称賛に値する。

関連作品

花と太陽と雨と

ジAVG
メビクター・インタラクティブソフトウェア
機PS2　¥7,140円　発01年5月2日

『キラー7』と同じ開発陣が制作したAVG。「探し屋」という耳慣れない職業に従事する主人公が、南国のリゾートを舞台に、不条理な謎に挑む。プレイヤーを突き放して、自己の世界を構築していくという点では、こちらのほうがはるかに上を行っている。

GENJI

お金もかかっているだけあって、注目していた人多いよね？

最近ではちょっと珍しいくらいの典型的な「話題作」。その中身は決して購入してはいけないパンドラの箱なのか？

text by Alexander服部
プレイ時間：17時間

ブームに乗って

このゲームは大河ドラマも好調、現代でも人気は高いことを証明した「源平争乱」が舞台のアクションゲーム。源義経と武蔵坊弁慶を操り平家を倒すために戦う。制作はカプコンで数多くのヒット作を生み出した岡本吉起氏の独立チーム第1弾ということもあり、注目のタイトルと言えるだろう。しかも、巨人軍の清原選手を起用したコマーシャルや広告などで、世間的な注目度も極めて高い。キャラクターはプロの一流声優が声を当てており、エンディングの曲は元ちとせと、お金のかかった豪華な作りになっている。

基本的なアクションに関しては『三國無双』シリーズや『鬼武者』シリーズ同様、フィールドを駆け回り、飛び出してくる敵兵を一刀両断にするタイプ。ジャンプで障害物に乗り移る義経と破壊する弁慶と、キャラクターによって進め方が異なってくる。他のゲームと比べると使えるキャラクターが二人と少ないのが寂しい（『三國無双』シリーズ各作品は平均で30人を超える）が、キャラクターとしての性格がはっきりと分かれているので、それほど不満を持つことはないだろう。ほかにも、時代劇で言うところの殺陣のように敵を倒す「神威」という特殊能力を使うことで、華麗なシーンを演出することもできる。

それでは注目に値するのか？

実際にプレイしてみると、大半のゲームプレイヤーは「金を返してくれ」と大騒ぎすることになるだろう。登場する敵キャラクターは、一般兵2種類、軽業使いみたいなの、巨大な兵士、犬人間、相撲取り、弓兵で終了。強さが異なっても、相手が行ってくる攻撃のパターンは同じ。ボスキャラクターもヌエ系、巨大兵士系、剣士系ぐらいで、それほどバリエーションがあるわけではない。戦闘メインのゲームなのに、戦闘に飽きやすい作りになっている。それに戦闘フィールドにしても数が少なく、ストーリー上の変更が所々あるだけで、基本的に走り回れる場所はものすごく少ない。実際の操作に関しては、弁慶に限って言えば長刀系と棍棒系では振りや範囲が異なる。しかし根本的な戦い方が変わるほどでもなくモーションが変わる程度。義経に至っては変化なし。

ほかにも不満を持つ部分として世界観。平安時代で源平争乱といわれれば、人によっても異なるかもしれないが純日本的なイメージが強いだろう。酒呑童子や安倍晴明などの平安時代に関する昔話から、壮麗な京の都を思い浮かべる人も多いかもしれない。しかしこ

PlayStation.2
GENJI

ジ アクション・アドベンチャー
メ SCE
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 05年6月30日

のゲームの世界観は、設定は平安時代なのかもしれないのだが、実際にプレイすると中国にしか見えない。主人公たちの服装から、敵の服装まで含めて中国系にしか見えないのだ。建物にしても、当時の日本では中国皇帝の象徴である龍の意匠を使った建築物はほとんど存在していないはずが、ゲーム中では何度か見かける。これは意図的なのかもしれないが、最近のプレイヤーからすれば『三國無双』の劣化コピーで場所を変えただけとしか思えないだろう。確かに、主人公の義経がドレッドヘアをしていたりするので、細かな世界観を気にするほうがおかしいのかもしれないが、あまりにも一般的イメージとかけ離れすぎている。悪い言い方をすると、本気で開発してこれでは制作者たちのセンスを疑う。源平争乱の世相を完全に無視してしまうのは構わないのだが、どうしてそれが中華になってしまうのだろうか？　同じようなシステムの『三國無双』があれだけ売れていて、プレイしている人口も多いのだから比較されることはわかっていたはずだ。

絶大な威力を発揮する「神威アクション」が、一部のボスキャラ相手だとほとんど意味なし、というのも……

子どもが作ったのか？

本当に不満を持つのはストーリーだ。誰だって購入前には源平争乱を舞台にしたゲームだと期待しているだろう。大河ドラマの影響でストーリーもある程度頭に入ってる。歌舞伎の演目になる話も多く、講談などもあるのでこの時代の話は人口に膾炙している。しかし、このゲームは源平争乱に主人公たちはまったくかかわることがない。ムービーだけ登場する源氏の頭領こと頼朝。義経とは大して会話をすることのない奥州藤原氏。義経が様をつけて呼ぶ静御前。『源平討魔伝』で有名になった平影清が敵方一番の武将として登場するが、斉藤別当実盛、平維盛、那須与一などの有名武将はまったく登場せず。安宅の関もないし有名な合戦はすべてなし。壇ノ浦や屋島などは地名すら出てこない。極論だが源平争乱を舞台にしている理由がまったく見いだせない。ブームに乗って中学生ぐらいが考えたんじゃないかと思われるほどのストーリーでしかない。実は歴史の裏ではこうなっていた、といったストーリーでもない。単純に敵のボスキャラや主人公の名前を借りているだけだ。購入者はタイトルや登場人物の名前を忘れてアクションゲームとして遊ぶことだけが楽しみ方になる。慣れてしまえば4時間程度でクリアできるので、それほど疲れることもなければストレスがたまることもない。クリア後の2週目でキャラクターの能力や武器などを持ち越して遊ぶこともできるので、新たにフィールドを気ままに散策したりしてもいいだろう。ストーリーに不満を持ってしまいがちになるからこそ、アクションゲームとして遊ぶしかない。ただ、テレビコマーシャルをはじめとして、ここまで注目度が高いゲームが「ただのアクションゲーム」だとすれば、それはそれで由々しき問題かもしれないが。

あえて苦言を呈す

悪口を言って楽しいわけはない。ただ、二度とこのようなゲームが登場して欲しくないだけだ。楽しく遊べて、看板に偽りなしとしてほしい。特に制作会社の第一弾がこれでは、次回作以降に期待する人間はいなくなってしまうだろう。

関連作品

戦国BASARA

ジ スタイリッシュ英雄アクション
メ カプコン　機 PS2
¥7,140円（5%税込）　発 05年7月21日

こちらは完全なる『戦国無双』のパクリ。冗談抜きで裁判になりそうなほどのパクリっぷりにはあきれてものが言えないほど。『GENJI』は裁判を起こされるほどではないので多少マシだが、最近のゲームの出来を知りたいのであれば両方ともプレイすることをお薦めしておきたい。日本にクリエイターはいなくなったのか？

ドラッグオンドラグーン2 ―封印の紅、背徳の黒―

前作の物語を受けた正統派の続編 惜しむらくはシナリオの質の低さ

ゲームで最も重要なのは、なんと言ってもシステム。だが、それにも限度があることを示す悲しき例がここにある。

奇をてらわない実直で堅実な作り

『ドラッグオンドラグーン2』は前作から18年後、正騎士になったばかりの主人公ノウェが遭遇する冒険を描いていく作品だ。物語は前作からそのままつながり、登場人物も一部共通している。タイトルだけ同じで世界は別とか、舞台は同じでも時代が何百年もたっているといった『2』ではなく、極めてオーソドックスに作られた、それ故に正統な続編である。

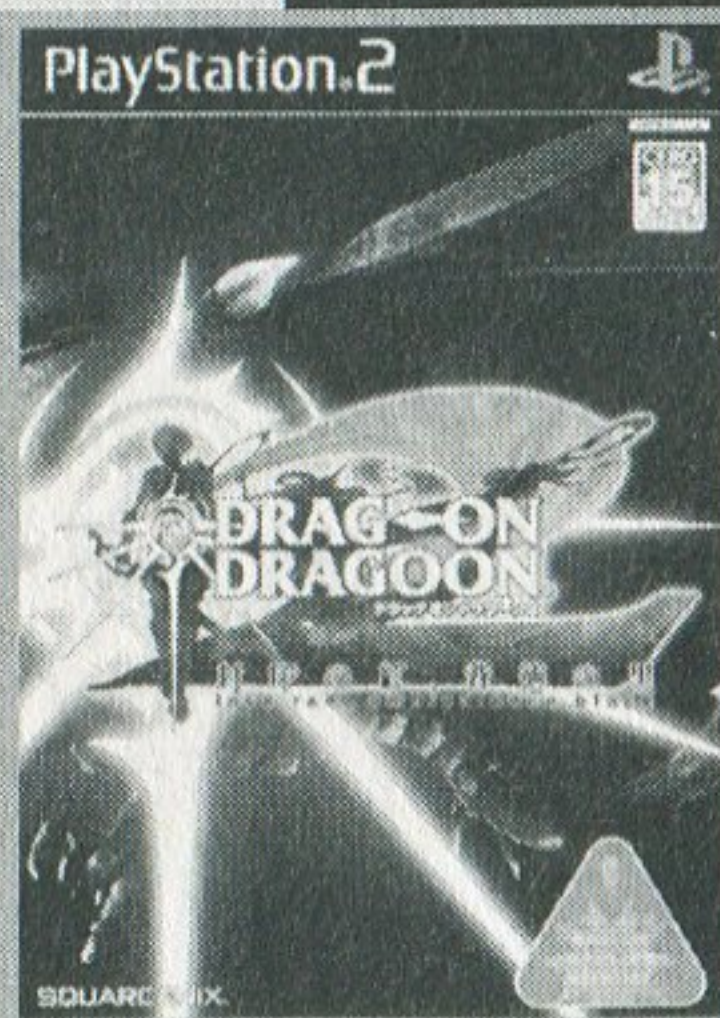
システム面でも、ほぼ前作をそのまま継承している。一対多数の地上戦が展開するACGと、ドラゴンに乗って空中戦を行うSTGという二面性を持つのが特徴で、草原などの開けた場所では、騎士として戦うだけでなく、ドラゴンに乗って地上の敵を掃討するという戦術を選ぶこともできる。

前作でもそうだったが、このときのドラゴンの強さは強烈だ。地上にうごめく膨大な敵兵を上空からのブレスでじゅうりんしていくとき、プレイヤーは快感すら覚えるだろう。ファンタジー小説に描かれたドラゴンの強さをここまで見事に描いた作品は少ない。「悪魔だ！」と叫ぶ敵兵の声が、絶対的な力の差を端的に表している。まさにそれ以外、形容のしようがない強さなのだ。

もうひとつの魅力が多彩な武器の存在だ。威力、間合い、攻撃速度などが異なる武器が何十種類も用意されており、しかもそれぞれが敵を倒すことで4段階に進化していく。「初期値が高めで上昇値が低め」「最初はあきれるほど弱いが最高レベルまで鍛えると非常に強力」など、性能の違いが顕著なので、どの武器を使うかで、採るべき戦術も変わってくる。敵に連続して攻撃を打ち込んでいく「ヒットコンボ」数を上げると、取得できる経験値も増えていくので、与えるダメージが極端に低い武器を使ってヒット数を稼ぐといったテクニックも可能だ。武器を集めれば集めるだけ、戦いのバリエーションは増し、面白さも広がっていくのである。

さらに前作にはなかったパーティの概念が導入され、最大三人のキャラクターを使い分けることができるようになった。HPが減ってきた味方を下げたり、敵に合わせて有利なキャラクターを投入するといった作戦もできる。

つまりシステム的には、前作を継承しつつ、新たな要素を加えて発展を図ろうとした作品と言えよう。主人公があらゆる武器を使い分けることができた前作に比べると、キャラクターによって使用可能な武器のタイプが決まっている(たとえばノウェだと剣か長剣タイプしか使えない)のは少々寂しいが、その代わり、パーティに入

text by 水野隆志
プレイ時間：22時間

ジARPG
メスクウェア・エニックス
機PS2
¥7,140円（5%税込）
発05年6月16日

る仲間たちが、魔法使い、聖騎士、パワーファイター系と分かれ、それぞれ固有の技が使えるので、大きな不満にはならない。システム発展型の続編として、十分な成功を収めていると言えよう。

子どもには絶対に読ませたくないテキスト

ゲームの核であるシステム部分では大きな破たんもなく、堅実にまとまっている『2』。だが、そのまま良作と言い切れるかというと、残念だがそうはいかない。

これはたった一点、シナリオに起因している。いかに批評とはいえ、否、批評であるからこそ、あまりあしざまに言うのは避けるべきだろうが、控えめに言って、このシナリオはひどい。前作からのつながり、特に主人公だったカイムの扱いなど、ネタ自体はさほど悪くないのだが、構成に難がありすぎるのだ。主人公ノウェはイベントが進むと、いとも簡単に心変わりする。人を裏切るとか信じるとかいった重要な事項で葛藤がまったくないのだ。もはやここには人物としての造形はなく、ストーリーの都合でセリフを言っているだけの発声器しか存在しない。

また、日本語自体がひどい。というより、ここまで来ると、すごいといったほうが適切だろう。敬語と一般的なしゃべりがごちゃ混ぜになっているのは、ある程度まで容認するとしても、同じ場面で同じ人物に敬意を払ったり払わなかったり、同じ場面で同じ人物を君と呼んだり、あなたと呼んだり、無秩序を極める。「余」という特殊な一人称を、性格から見てまるで似合っていない人物に使わせていることなど、その独特のセンスは常人離れをしている。ひょっとしたら、まったく新しい日本語を創造しようとしたのかもしれないが、21世紀初頭の現在では、斬新すぎて受け入れられない。まだ正式な用法を勉強中の子どもには絶対に読ませたくないテキストである。

前作がクリーンヒットを記録したせいか、この作品では、ヒロインのマナには小雪、ドラゴンのレグナには原田芳雄など、豪華なキャストが選ばれている。だが、特に原田氏ほどのキャリアを持つ俳優に対して、このレベルのシナリオや日本語を見せるのは、はっきり言って失礼だ。かつて深作欣二監督が『クロックタワー3』のシナリオにNGを出し、大改稿をさせたということがあったらしいが、こんなことを続けていたのでは、ゲーム業界としてさすがに問題だろう。せっかく有名俳優を起用しても意味がない。完全なる役不足だ。

その一方、キャストの演技力に難があるのも事実だ。個人を名指しするのはよくないと思うが、主人公ノウェ、その幼なじみである準ヒロイン・エリスの二人は、正直、つらい。

前述したように、ACGとしての『2』の魅力は、多数の武器を使い分けることによって生まれる戦術のバリエーションにある。だが、序盤は武器の種類が少ないため、戦術の幅もその分少ない。相対的にシナリオに依存する部分が大きくなるが、ここで手痛いマイナスが出ているため、印象が悪化しているのである。

作品自体は決して悪い出来ではない。手堅く作られた、続編にふさわしいシステムは評価されるべきだ。だが、内部はしっかりしているのに、外装で評価を下げてしまった。これほど、もったいない作品も少ないかもしれない。

群がる敵をいかに倒していくか。剣、長剣、槍、杖、斧の5タイプの武器を使い分けて戦っていく

関連作品

シャドウハーツ

ジRPG
メアルゼ　機PS2
¥7,140円(5%税込)　発01年6月28日

目押しを使ったシステムが特徴のファンタジーRPG。05年7月には最新作『フロム・ザ・ニュー・ワールド』も発売されたが、この第1作はキャラクターが立っているという意味で出色。ダークな世界観と軽いノリの会話を結びつけているところもうまい。

ナムコ クロス カプコン

ありがちな陥穽に落ちなかった正しい「レトロゲーム」の姿

古いゲームをそのまま移植するだけが能じゃない──そんな声が聞こえてくる、「新しいレトロゲーム」を提示した佳作。

text by 多根清史
プレイ時間：80時間

80年代の「失われた未来」

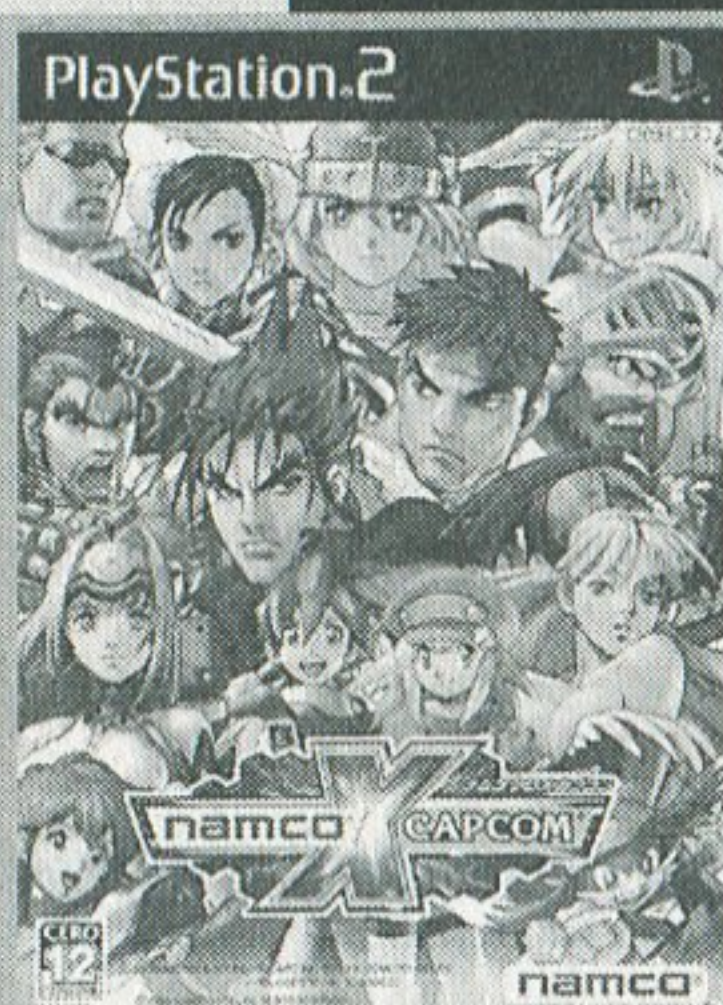
レトロゲームのブームがPSの末期にどっと押しよせ、数年はちろちろと燃えていたが、跡形もなく下火になった。あれは一体何だったんだろうか。筆者のごく個人的な体験を振り返ると、プレステ版の『ナムコミュージアム』を全巻そろえはしたが、「さあ他のメーカーの復刻版も買いまくるぜ」といった起点ではなく、達成感と終了感に浸っていたように思う。マイブームは来ると同時に終わったのだ。

ブームを来させようとしたのはメーカーの意図である。『ナムコミュージアム』が売れたのはファンの側に迎え入れる用意があったからだ。その「カギ」と「鍵穴」はぴたりと合い、売上というトビラは心地よく開いた。しかし「レトロゲーム」という名の万能カギは実在したのだろうか。たまたま、ラインナップに並んだゲームを買いたいナムコファンがいた──特殊な一組のカギと鍵穴が合っただけではないか。

思えば、「オールドゲーマー」という言葉を額面どおりに受け取りすぎではなかったろうか。「もうトシだから」に「ええ、ヨボヨボですね」と答えたら、カンカンに怒らせるだろう。自嘲の混じったセリフほど、信用しちゃいけないものはない。「トシ」を感じる「若さ」が近くにあるからそう言える余裕があるわけで、「老い」に収まりきれない若さは残っているのだ。

アーケード版の『源平討魔伝』が出たのは86年、それが収録された『ナムコミュージアムVol.4』は96年に発売されている。当時12歳の子どもはまだ22歳でしかなかった。10年ぐらいは感覚的に昨日にも等しい。「レトロ」の目線は「現在から過去」への後ろ向きではなく、「過去から未来」へと前に向いていたのではなかろうか。PSが映し出した画面は、あの日に連コインをできなかったばっかりに、押せずじまいだった「コンティニュー」(雑誌名じゃないよ)の続きだったのである。

だから、はるか遠い昔にさかのぼる、プレイヤーの中ではとっくに「終わった」レトロゲームはわずかな時間、お試し程度に触れれば満ち足りてしまう。「懐かしさ」が耐久消費財だと思ったら大間違いで、すり減って燃え尽きるものだ。そして「コンティニュー」されたゲームもいずれ終わりをまっとうする。

レトロゲーム・ブームの仕掛け人やその便乗者たちは、「レトロゲームファン」の定義を間違えたことになる。ファンは「過去の再現」ばかりではなく、「過去の続き」を見たかった。「やり残したゲーム」を終えれば、現役ゲームのプ

ジシミュレーションRPG
メナムコ
機PS2
¥7,140円（5%税込）
発05年5月26日

レイヤーと同じく、新作が遊びたいと思う。ただ、望まれたソフトとは、もしもポリゴンへの移行がなくて、2Dのままゲームが進化していれば――という歴史のifの延長上にある「失われた新作」だったのだ。

再び動き始めた「レトロゲームの時計」

そして本作、『ナムコ クロスカプコン』論だ。この作品、音声を抜きにして、グラフィックの技術に限っていえば、非常に高い水準とはいえ、90年代後半にスーファミ用ソフトとして登場しても不思議はなかったように思う。古色蒼然としてカビくさい、と言ってるのではない。ポリゴンを知らない発想から導かれた未来は、おそらくこんな感じだったということだ。

過去のナムコとカプコンの作品から総勢200以上のキャラが参加した「お祭り」作品だが、元ネタとなった約25本（数えもれがあるかもしれないが）のうち15本以上のゲームが、90年以前に集中している。この「レトロ偏差値」の高さから、20代後半～30代後半にターゲットをしぼったと見ていい。21世紀の住人である『ゼノサーガEpisodeI』などは、はじき出された若年層を引きこむための〝呼び水〟である、とは言いすぎだろうか。

ゲームシステムも、スーファミ+90年代＝『スーパーロボット大戦』+『テイルズ オブ』シリーズの足し算から大きく踏み外してはいない。大勢のキャラクターを「ユニット」として対等に扱い、フィールド上を移動させて敵ユニットにぶつける。すると、十字キー+ボタンのお手軽な操作で気持ちよくコンボが繰り出せる、アクション風の戦闘シーンが始まる。

『スパロボ』方式は、各キャラクターへの思い入れの配分を、「育成」という形でプレイヤーに委ねている。あるキャラが得る「経験値」は、その人の「好き」の量に比例するわけだ。

一方、RPGに軽いアクションを加えた『テイルズ』の戦闘は、ゲームの主人公たちへの感情移入に適したインターフェイスと思える。ただ見守るしかなかった『スパロボ』と違い、カイや景清、アーサーらはかつてのプレイヤーが操った分身たちだ。そうした「一体性」が、パッドやボタンをよりしろにして取り戻されるのである。

こうしたシステム周辺も抜かりないが、シナリオの構成も目配りが行き届いている。中盤から終盤にかけては「ボタンを連打してセリフをスキップ」となるし、早く先に進んでよ、と言いたくなることもあった。しかし、さっき読み飛ばしたシーンが、他のファンにとっては譲れない「魂の名場面」かもしれない。どのキャラも満遍なく〝立てている〟がゆえのテンポの悪さなのだ。

キャラどうしのやり取りや絡ませ方も、また小気味いい。『妖怪道中記』のたろすけと『源平討魔伝』の景清、同じ「地獄」出身だが性格は水と油の2人がペアを組まされたり、ファンが「自分ならこうする」と思いそうな位置にピタリと収めている。同人誌やアンソロジーっぽいが、ちゃんと「プロの仕事」となっているわけだ。

このソフトの意義は、「レトロゲームの時計の針を進めた」ことにある。歴史の地平には、止まった時計――「失われた未来」が、無数に転がっている。その中のひとつが拾われ、再び時を刻み始めたのは、まれに見る事件だと思う。

KOS−MOS
「…戦闘、開始」

若い世代のファンにも楽しめるクロスオーバーもちゃんと用意されている（モッ●スじゃないので安心!?）

関連作品

CAPCOM VS. SNK -MILLENNIUM FIGHT 2000-

ジ格闘　メカプコン　機DC
¥6,090円　発00年9月6日

異なるメーカー間の垣根を超えた「クロスオーバー」の先駆者といえる対戦格闘ゲーム。カプコンとSNKの人気キャラが大量に出演し、互いのスタイルに沿った「ISM」が選択できる。後に、よりSNKの作風に近い『SNK VS CAPCOM』も発売された。

影牢Ⅱ -Dark illusion-

より残忍に、より芸術的に……″背徳の快楽″はどう進化したのか?

プレイヤーが″悪″の側となり、哀れな犠牲者を罠に陥れ、魂を奪う……。ダークな世界観と背徳的な快感で知られたシリーズがついにPS2に。その完成度は?

text by AZ 1号

プレイ時間：22時間

ジ トラップアクションゲーム
メ テクモ
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 05年6月30日

人間とは本来、残酷な生き物である。誰でも子供の頃、庭で見かけたアリの行列を大きな石でさえぎって、右往左往するアリの様子を観察した記憶があったりするだろう。もちろん、それで何かが得られるわけではない。しかし「なんとなくやってみたくなる」……人間には、まぎれもなくそういう一面が備わっているのだ。

PSソフト『刻命館』にはじまるテクモの『影牢』シリーズ（『刻命館』以降、一連のシリーズ作品は『影牢』『蒼魔灯』と毎回異なるタイトルでリリースされているが、ここでは便宜上『影牢』シリーズと呼ぶ）は、人間が持つ″そういう一面″に鋭くアピールする異色作だった。さまざまな運命のもと、心ならずも″魔神″と契約を結んだ人々が、森の奥深く建つ洋館で来訪者を待ち受ける。哀れな犠牲者の命を奪う各種の罠（トラップ）を仕掛けつつ……。もちろん、本シリーズのキモである″トラップ・アクション″は、今回紹介する『影牢Ⅱ -Dark illusion-（以下『影牢Ⅱ』）』でも健在である。

″PS2だからこうなった″久々の正統進化タイトル

前作『蒼魔灯』の発売から5年半。シリーズ作としては異様に長いブランクに、続編の登場をあきらめていたファンも多かったものと思われるが、今回の『影牢Ⅱ』、まずは「待った甲斐があった」と言える順当な仕上がりとなっている。天井と壁、床の3カ所に仕掛けることのできるトラップを連続で発動させる″トラップ・コンボ″の楽しさはそのままだし、犠牲者を倒すことで入手する″ソウルティア″をもとに新たなトラップを開発していく過程も、以前の作品と大きな変化はない（もちろん、伝統のタライも健在！）。

ある意味、ハードがPS2に移行したことによってグラフィックがより精細になったこと、これがいちばんの変化だ。このように書くと、「なんだ、それだけか……」と思われる向きもあるかもしれないが、こういう続編のあり方、簡単に見えてなかなかできることではない（″新機軸″導入に躍起になった挙句、大切な本質を見失ってしまうシリーズ作品の、なんと多いことか!?）。そういった意味で、今回の『影牢Ⅱ』スタッフの直球勝負、なかなか好感が持てる。

透明感ある″テクモ美人″を翻弄するダーク・イリュージョン

あの『デッドオアアライブ』のテクモ作品だけに、本作に登場するキャラは、ヒロインの王女・アリシアをはじめ侍女のレイチェルなど、とにかく美形ぞろい。どこか透明感すら感じられる硬質なタッチの美人（筆者はそれを″テクモ美人″と命名）が獲物だからこ

そ、数々のトラップを組み合わせたコンボが決まった瞬間の快感もいや増すというもの。本作をプレイしていると「やっぱコンボの締めは、デルタホース（三角木馬）で決まりかな……」などとニヤついている自分に気づく瞬間があるが、まさに人間の「ダークサイド全開」といったところである（笑）。
　そして、プレイヤーの持つ〝ダークサイド〟にさらなる彩りを添えてくれるのが、今回の『影牢Ⅱ』で導入された〝ダーク・イリュージョン（以下、Ｄｉ）〟だ。Ｄｉとは、特定の場所で条件を満たすことで発動する大技のこと。スタートさせてしまえば、基本的にプレイヤーは見ているだけで、哀れな犠牲者の身体が挟まれ、飛ばされ、叩きつけられ、散々な目に遭っている様子を楽しむことができる。巨大オルゴールや大砲、釣鐘といった大仕掛けを用いて〝芸術的〟と呼びたくなる手法で犠牲者を傷めつけてくれるＤｉは、〝テクモ美人〟を翻弄する上で、またとないスパイスとなる。難を言えば、「全編を通して8種類のみ」というボリュームを、もう少し何とかしてほしかった気もするが……。

慣れてくると「効率よくダメージを与える」ことよりも、"自分なりの美学の追求"が大事になってくる

コアなファンがいるから…!? 初心者向けの配慮に欠ける

　このように、大筋では期待を裏切らない出来となっている『影牢Ⅱ』だが、細かく見ていくと、コアなファンを持つゆえの弊害のようなものも目に付いてくる。端的に言えば「新しいユーザーへの配慮」に欠けるのだ。何より本作の場合、チュートリアル要素がゼロ。各トラップがどのように作動するのか、「プレイヤーにわかりやすく情報提供する」という部分は、〝トラップ・アクション〟を名乗る上で最低限必要と思うのだが……。そして、同じことは、新トラップ開発の部分にも当てはまる。複雑に入り組んだトラップの開発系統図が表示されないため、初心者プレイヤーは〝行き当たりばったり〟の開発に陥りがち。だが残念なことに、多段コンボの決められない初心者プレイヤーほど資金不足なわけで、結果的に、ゲームを面白くしてくれる「芸のある」トラップに、初心者ほど出会えない状態となってしまう（筆者の場合でも、先述したトラップ「デルタホース（三角木馬）」を開発できたのは2周目のプレイに入ってから）。
　以前からのファンにすれば、こうしたことは〝当たり前〟で「『影牢』が面白くなるのは、トラップのそろう2周目、3周目からですよ！」ということになるのかもしれないが、貧弱なトラップしか保有していない状態でプレイを進める初心者に、トラップ・コンボの本質が果たしてどこまで伝わるのか……少々不安にもなってくる。
　また、終盤の〝第十四章〟に顕著なように、ステージの組み立てにバラつきが見られるのも残念な点。結果的に、シンプルなトラップを何回もヒットさせてクリアする方が安全……というのでは、自分なりに工夫したトラップ・コンボで戦ってきた今までは何だったの!?と言いたくもなる。
　……とまぁ、いろいろ書いてきたが、ゲームにおける〝善と悪〟の位置関係を逆転させた『影牢』シリーズが、数あるゲームの中で異彩を放っている事実に変わりはない。アリの行列に「ちょっとしたイジワル」をした記憶のある人なら、久々の『影牢』をプレイするだけの価値はある。〝テクモ美人〟にヒィヒィ言わせてニヤリ……そんな夏も、オツなものである。

関連作品

トラップ・ガンナー

ジトラップアクション
メアトラス　機PS
¥6,090円（5%税込）　発98年8月6日

閉鎖空間で互いにトラップを仕掛けあい、ライバル抹殺を図る対戦アクションゲーム。『影牢』シリーズとは異なり、本作では敵もせっせとトラップを仕掛けて回っているのが特徴。"地雷原での壮大なパイ投げ合戦"にも通じるスリリングな対戦プレイは、隠れた名作として名高い。

サッカーライフ2

素質を秘めた新人は2作目で大きく羽ばたくか？

粗削りながらも切り口の新鮮さで注目を浴びた『1』。その続編はどれだけ進化を遂げたのかに期待が集まったが……。

text by 卯月鮎
プレイ時間：50時間

サッカーに限らず、プロにとって2年目は非常に難しいシーズンだ。特に1年目、そこそこの結果を残すと迫ってくるのは〝2年目のジンクス〟。前年よりも立派な成績を残せれば問題はないが、同じような数字では、期待が高かった分だけ、落胆も大きくなる。

それはゲームでも同じこと。続編が出るということは初代がファンに支持された証し。その『1』とまともに比べられるのだから、『2』を取り巻く環境はシビアだ。本作も、『1』からどれだけ進歩を遂げたかに注視するなら、評価は低くなってしまう。

そもそも、続編の身の振り方は、2種類に分かれるのではないか。ひとつは、ジャンルやキャラクターなど主要な部分は保ちつつも、新しい遊びを展開し、大きく勝負に出るパターン。もうひとつは、前作をほぼ踏襲し、ボリュームやプレイ環境を改善するパターン。

前者のケースでは、当たれば大きいが、既存のファンも新規ファンも取り込めず、シリーズの存亡にかかわることも。一方、後者の場合では、手堅いがゆえにシリーズとしての道筋は築けるが、インパクトに欠け、人によっては手抜きと感じることもある。

どちらの道を進み、どのような結果を招くかは、初代の完成度や売上によっても変わるだろうが、本作の場合、選ぶべきは一歩を踏みだす前者の道ではなかったか。なぜなら『1』は、粗削りではあったが原石の輝きを秘めたソフト。『ウイイレ』とも『サカつく』とも異なる、〝サッカー選手の人生〟というテーマが秀逸だった。思えばサッカーほどワールドワイドなスポーツはない。移籍も頻繁に行われ、選手は弱小クラブからビッグクラブへ、より高いステージを夢見る。大規模な世界大会も開催され、そこに至るまでの過程もドラマチックだ。監督との確執、若手とベテランの考え方の違い、クラブと代表の板挟み……。サッカー部分も、プライベートな部分も〝人生〟という切り口にはいくらでも開拓の余地がある、そのように感じた。

しかし、ふたを開けてみると『2』は基本的に前作をなぞったものだった。『1』で不評だった試合シーンのビジュアルや演出も大きな進化はなし。落胆したファンも多いだろう。改良の重点は、遊びやすさに置かれている。ロード時間がほとんど気にならず、選手の管理画面も整備され、複数選手の育成も楽になった。過度の期待を抱かなければ、配慮も行き届き、前作同様の楽しさを維持する。『ダビスタ』や『サカつく』が、毎回劇的に進化しているか、と聞かれれば、答えはNOだ。だから『サッカーライフ』にしても、これで別に構わないのかもしれない。

ジ サッカー選手育成シュミレーション
メ バンプレスト
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 05年6月9日

が、「もっとすごいゲームになるのに」と、本作のテーマが持つ可能性の大きさが、妥協することをためらわせる。ここで終わってほしくはない。現状の面白さを突き抜けた先にある、〝何か〟が見たい。期待が高すぎるのか。

無名の新人がヨーロッパを制す

では、『2』の基本的な流れを説明しよう。まず、トレーニングセンターで限られた予算の中から新人を獲得して、欧州5カ国（スペイン、イングランド、イタリア、フランス、ドイツ）のクラブのオファーを受け、サッカー人生がスタートする。最初のうちは監督の信頼度が低く、スタメンどころかベンチ入りもままならない。練習で能力を上げ、リザーブマッチでアピールして信頼度を高め、不動のレギュラーを目指していく。いい成績を残せば、ビッグクラブへの移籍や各国の代表入りも可能だ。また、選手としての人生以外にもデートを重ねて結婚し、息子にサッカー選手の夢を託せるのも本作の特徴。何人もの選手と年月をかけて、すべてのクラブ・代表タイトルのコンプリートを狙う。

実名プレイヤーは3000人以上登場。『2』では選手と友人になると息子のインストラクターにつけられるように

『2』の最も大きな変更点は、練習に細かいメニューの設定がなくなったこと。プレイヤーはその週、「練習」か「休み」のどちらかを選ぶだけ。これによって、ゲームの進行は非常にスムーズになり、テンポもよくなった。ただし、選手への感情移入度は弱まっている。フィジカル、シュート力……、何を武器にヨーロッパでサッカー人生を送るのか。自分の想いが反映できないのは少々残念だ。

実際の試合シーンは『サカつく』風のダイジェスト方式だが、プレイヤーが参加できる要素が2種類ある。ひとつは、タイミングよくボタンを押してプレイを成功させる従来のフラッシュ・インパクトシステム。もうひとつは新たに加わった、マッチアップ。これは試合前に設定した選手との一対一の勝負で、相手と自分の能力ゲージを見比べて制限時間以内にパスやドリブルなどの行動を選択するというもの。勝っても試合の展開にはあまり関係ないが、勝敗の個人記録が積み重なっていく。

いずれにせよこれらのシステムの発動は1試合に1度あるかないか。発生頻度を上げ、試合の流れを操る、そうした方向性にシフトしても、新たなサッカーゲームの提案ができそうだ。

進む方向性は安定か、進化か

もし、本作があえて劇的な進化を選ばなかったとするなら、それはソリッドなサッカー人生シミュレータを志向したと言えよう。にぎやかなイベントが頻発しプレイヤーが振り回される育成ものとは一線を画す。あくまでゲームは素材としてあり、あとは自主的に想像力を膨らませ、個々の選手の物語を楽しむ。実際に思い入れを持って遊べば、断然味わい深い。彼がいかなるポリシーを胸に、サッカーと向き合ってきたか。ゲームの余白をかみしめると、ジワジワと喜びが広がる。……それでも、まだ足りない。先にも書いたが、これで満足したくないというのが率直な気持ちだ。

果てしない将来性を見るか、それとも現状の面白さに焦点を当てるかで評価は大きく分かれる。とはいえ、二番せんじのありがちなサッカーゲームよりは、数段輝いていることは間違いない。

関連作品

サッカーライフ！

ジサッカー選手育成シュミレーション
メバンプレスト　機PS2
¥7,140円（5%税込）　発04年2月26日

無名作ながらもサッカーゲームの新機軸として注目されたＳＬＧ。制作は『ドラッグオンドラグーン』『日本代表選手になろう！』のキャピア。『2』では副業や手術などの追加要素があるが、『1』と比べて進化の度合いは正直なところ低い。

レッド・デッド・リボルバー

キャラゲーの新鉱脈となるか!? 死滅した世界へささげるバラード

荒削りな部分があるものの、素材の良さは一見の価値がある渋い作品。しかし、これで「スーパーマカロニ大戦」への道は拓かれた!?

text by 天野譲二
プレイ時間：26時間超

ジ ガンアクション
メ カプコン
機 PS2／XBOX
¥6,990円(5%税込)
発 05年5月26日

マカロニウエスタンへの郷愁と再生

近年はキャラクターゲームが売れている……というより、市場はそれに染まり過ぎていると言っても過言ではない。この種の商品の最たるものが『スーパーロボット大戦』シリーズだろう。ゲームシステムや攻略の妙よりも、既存のキャラクターや既存のBGM、既存のせりふと技を駆使して、オリジナルの作品がどれだけ再現されているかが注目されるからだ。

『レッド・デッド・リボルバー』もまた同様の製品だ。本作はマカロニ・ウェスタンへの郷愁と再生で構成され、既に死滅したジャンルへの強烈なオマージュとなっている。

西部劇はアメリカ開拓時代の無法への銃による闘争を描いた作品であり、その王道がジョン・ウェインに代表されるアメリカ製西部劇映画とすれば、マカロニ・ウェスタンは60～70年代にイタリアが製作したパチモン西部劇である。ただし健全な娯楽やドラマ志向に走って硬直化していた正統派に対し、「荒野の用心棒」が火をつけたマカロニ・ウェスタンはアクション志向で娯楽性に富み、出てくる男たちは無精ひげで無表情、欲得と復讐（と内に秘めたささやかな正義）に基づいて行動し、そこに意表を突くアクションやギミック（「続荒野の用心棒」の機関銃を入れた棺桶を引きずって登場するガンマンなど）が加わり、世界的に人気を博した。

マカロニ・ウェスタンはすぐに衰退してしまったが、その独特の雰囲気に惹かれる者は多く、今でも（正統派でなく）マカロニ・ウェスタンの愛好者は多い。本作はそれらの層を狙って、マカロニ・ウェスタンらしい雰囲気の再現に努めている。

アンバランスさの残る世界デザインと難易度

本作の主人公・レッドは第一話で無頼漢たちに家を焼き打ちされ、両親を殺害され、父の熱く焼けた拳銃を握ったばかりに、そのグリップに刻まれたサソリの紋章を手に焼き付けてしまう。そして成人した彼は、賞金稼ぎをしながら仇を追い続ける……。「復讐」と気の利いたガジェットを用いた、実にマカロニらしいストーリーである。

肝心のゲーム部分は、全27ステージの面クリア型ACG。プレイヤーは拳銃・ライフル・ダイナマイトといった武器を切り替えて、敵キャラをひたすら撃ち殺せばよい。山の狭路や走行中の列車など、ステージはバラエティに富んでおり、隠れられる場所の多いゴーストタウンのメインストリートでの撃ち合いはかなり燃えられる。

本作はXBOX版とPS2版が同時発売となったが、ベースはP

S2版となっているのだろう、色数の少ない地味な画面、人形くさい外見と動きのキャラクターなど、05年に発売されたXBOXゲームとしてはグラフィックが標準未満である。埃っぽい雰囲気と人物、というのは実にマカロニ・ウェスタンっぽいと好意的にとらえることもできるが、遠方から銃を乱射してくる敵が背景に紛れて見つけづらい、というのは勘弁してほしい。余談だが、ロード時間といい秒間フレーム数といい、久々に機種間の性能差を圧倒的に見せつけられるタイトルであった。

操作性はやや複雑で、ジャンプなどの操作に一瞬引っかかるような感じが残っている。特にSTGにおけるボムのように、特定の敵に複数の銃弾をたたき込める必殺技「デッドアイ」、プレボス戦とも言える、1～3人の敵と抜き手で撃ち合う「デュエル」では、ゼロコンマ単位での抜き撃ちを擬似体感させるために動きがスローモーションライクになるので、水の中を歩いているかのような鈍重で不安定な操作になる。後者は（一部を除いて）クリアしないと次に進めず、しかも何回もプレイしていれば難易度が下がるとかの救済措置もないので、ここが「壁」になっていたずらにゲームを難しくしている点は否めない。

それを解決するためにも、『メタルマックス』『GTA』各シリーズのように、ゲーム内に複数のミッションとシナリオを混在させた、自由度の高い構成にしてほしかったところだ。復讐という最終目的の前にさまざまなエピソードが順番に羅列されるのもマカロニ・ウェスタンらしいと言えるが、それを忘れてあらゆる予測と倫理の外に軽く出て行ける乱暴さも、またマカロニ・ウェスタンの魅力なのだ。しかしそういった乱暴さは、さほど必要性を感じさせない平和な町での移動と会話部分、あるいは基調はハードボイルドなのに突然出てくるデフォルメの効きすぎたコミカルな敵といったような、不統一な部分に目立っている。

前述のように、本作は「ファンなら買い」という性質が強い。それ故に、徹底的にその路線を進めてほしかったところであり、所々にアンバランスさが残るゲーム本編を力でねじ伏せるような、圧倒的な追体験要素を盛り込んでほしいというのが、正直な感想だ。

実際、本作はBGMに「地獄から来たプロガンマン」「ミネソタ無頼」「さすらいの用心棒」他多数の（エンニオ・モリコーネ作品も含む）マカロニ・ウェスタンの曲を使用するという、実に豪華というか無駄にナイスな、スパロボ並みの心意気を見せてくれているのである。それならばクリント・イーストウッド似のレッドのみならず、フランコ・ネロ、ジュリアーノ・ジェンマ、リー・ヴァン・クリーフ似のプレイアブルキャラクターも出すのが「筋」だろう。ダメージを軽減する1ドル銀貨や胴に貼る鉄板、敵の居場所を知らせる鈴といったガジェットも欲しい（当然黄金の弾丸を敵ボスの腹にぶち込めば町民が彼の腹をかき回して始末してくれる！）。ライフルのスコープを撃ち抜いてそれをのぞいていた敵の片目をつぶすとか、50人の花嫁を護送するとか、そういうシナリオや名場面の再現も欲しくなる。マカロニ・ウェスタンの追体験という要素は、それだけ未開拓で新鮮な宝の山なのである。さらなる血の花と夕日とライフルの世界の再臨を期待している。

遮へい物を利用しての撃ち合いなど、ムードはかなり良好。だからこそ操作感はもうちょっと何とかしてほしかった

関連作品

The Warriors

http://www.rockstargames.com/thewarriors/

本作を製作した米国Rockstar社が今年10月17日に発売を予定している、映画「ウォリアーズ」を題材にしたゲーム。四半世紀前の超B級映画を引っ張り出してくる辺りがナイス。

メトロイドプライム2ダークエコーズ

主観視点『メトロイド』の視界に日本のユーザーは入っているのか

サムスが日本にやってきた！　FPSならぬFPAとして登場し、ファンを戸惑わせた『メトロイドプライム』の第2弾。

text by 紀野康隆

プレイ時間：50時間

ジ シャーティング
アドベンチャー
メ 任天堂
機 GC
¥ 6,800円（5%税込）
発 05年5月26日

『GTA』シリーズのヒットを例に挙げるまでもなく、ここ数年で海外発のゲーム――いわゆる〝洋ゲー〟の認知度は飛躍的に高まった。認知されすぎて社会問題にもなってしまったわけだが（「ゲーム業界トピックス」参照）、洋ゲーが一部マニアのアイテムであり、一般のユーザーにはむしろ敬遠されていたひと昔前を考えると、隔世の感がある。日本のユーザーの洋ゲーに対する認識もだいぶ変容したようだ。面白いものに国籍なんか関係ない。多少の〝クセ〟は〝味〟として許容し、楽しんでしまう。そんな適応力すら身につけたようにも思える。

その一方で、洋ゲーをプレイしてカルチャーギャップを痛感させられることはまだまだ多い。遊べなくはないけど、本国でなぜそこまで受けているのかわからない。内容を吟味される以前に「合う」「合わない」でふるいにかけられ、はねられてしまっているタイトルだって多数存在するはずだ。

今回取り上げる『メトロイドプライム』シリーズなどはその好例ではないだろうか。

基本構造は不変 続編というより姉妹作

本作は、やはりGCでリリースされた一人称視点アドベンチャー（FPA）『メトロイドプライム』の第2弾で、ファミコン時代から続く『メトロイド』シリーズの7作目にあたる。開発は前作に引き続き、任天堂の子会社である米国レトロスタジオ。その米国では日本より半年早く発売されている。

キャラクターこそ国産ながら、中身は紛れもなく洋ゲー。その最たるものが一人称視点というシステムで、これが日本のユーザーにとって最大のハードルになっていることは確実なのだが、そこから否定したら話が続かないのでやめておく。ただひと言。筆者はこれまでゲーム酔いとは無縁だったのだが、本作では死ぬほど酔った。

アドベンチャーゲームとしての作りは極めてオーソドックス。仕掛けを解きながらフィールドを探索し、要所に待ち受ける中ボスを倒し、装備やアイテムを獲得して行動範囲を広げていく。基本的にこの繰り返しでゲームは進行する。エンディングまでは一本道。クリアに不可欠なものに限れば、装備やアイテムを取得する順番もかっちり決まっている。任天堂フォーマットとでも言うべき王道スタイル。タンクを集めてエネルギーやボムの容量を増やすという作業も含め、基本構造は同社の『ゼルダ』シリーズにそっくりだ。

本作の舞台となるのは、光と闇の世界からなる惑星エーテル。ここでサムスは〝ポータル〟と呼ばれる次元のひずみを通り、同座標に重なるように存在する2つの世界

を行き来しながら探索を進めていく。この設定が数少ない〝変化球〟と言えそうだが、これだって別段目新しいアイディアではない。「裏の世界で仕掛けを動かすと、表の世界でも何かが起こる」なんてのは、それこそ『神々のトライフォース』でやっているネタだ。

サムスの武器・装備が大幅に入れ換えられ、マップなども変わっているが、骨組の部分は前作とほとんど同じ。——いや、それは別に構わないのだ。変わらないことを否定するつもりはない。ただ、変えるべき部分までそのままになっているとしたら、話は別だ。

情報はスキャンバイザーで読みとる。デザインは雰囲気があっていいのだが……

前作で抱いた不満は解消されず

前作同様、プレイしていてストレスを感じることが多かった。

今回もサムスの探索にヒントや指針はほとんど与えられない。序盤はまだいいのだが、行動範囲が広がるにつれ、「次はどこへ行けばいいのやら」と途方に暮れる回数が増えてくる。ヒントなしの〝放置状態〟で目的地を探す苦労も本作の醍醐味。それは理解しているが、行き詰まる都度マップ総当たりを強いられるというのは、正直、煩わしさしか感じない。

その〝救済措置〟として、本作には「進展のないままある程度の時間が過ぎると、次に獲得すべき装備品のある場所を（強制的に）教えてくれる」システムが存在する（オフ設定も可能）。筆者などは「はい残念でした時間切れ～」と言われているようにしか思えなかったのだが、しかし、「ヒントを与える」という中間がすっぽり抜けたこの極端な発想にはちょっとついていけない。

敵やオブジェクトなどから情報を読み取る〝スキャンバイザー〟システムの厳しすぎる仕様（死んだらセーブ以降に得た情報はすべて消滅、一度しか登場しないボス敵はスキャンし忘れるとアウト）もそのまま。ビームを当ててから開くまでにやたらと時間がかかるゲート（待っている間に背後から攻撃を受けるのが心底ムカつく）もどうにかしてほしかった。

評価できる部分も多いのだ。グラフィックやサウンドなどの演出は素晴らしいし、ストーリーはさすがの作り込みっぷり。特に感心したのがボス敵のデザインで、強さの調節具合が絶妙。初めは「こんなの倒せねえよ！」と思うのだが、何度か挑戦してコツをつかめば必ず倒せるようになっているのだ。ただ、それらを相殺して余りあるほどストレスを感じさせる要素が多いため、悪い印象しか残らないのが惜しい。

高い難易度に、ユーザーフレンドリーとは程遠いゲームシステム。最後までやり通すにはかなりの根気を要するタイトルだ。ましてや、これを〝楽しんで〟プレイできるユーザーとなると、一体どれだけいるのやら——。

不調と言われながらも、米国では50万本前後のセールスを記録しているらしい。この事実を見ても、日本生まれの『メトロイド』シリーズは向こうの作品になってしまったのだなあ、と思わざるをえない。それがすごく口惜しいというか、残念でならない。もっとも、日本に〝逆輸入〟されているうちはまだマシと考えるべきなのかもしれないが。

ちなみに、『メトロイドプライム3』の開発はすでにスタートしているとのこと。横スクロール『メトロイド』の新作も、DSで出るとか出ないとか……。

関連作品

『スターフォックスアドベンチャー』

ジアクションアドベンチャー
メ任天堂 機GC
¥7,140円（5%税込） 発02年9月27日

開発を海外に移したことでジャンルが変わってしまった（もとは3Dシューティング）任天堂シリーズタイトルの先例。開発した英国レア社はこれ1作で任天堂の傘下から外れてしまい、続編の『スターフォックス アサルト』はナムコの開発で発売された。

ちびロボ！

優れたゲームシステムが制約を〝縛り〟と感じさせない

スキップとバンダイの共同開発によるアクションAVG。ちびロボのかわいさに目が行きがちだが、ゲームもよくできている。

本作の主人公は、身長わずか10センチの小さなロボット。娘の誕生日プレゼントとして、とある家庭へやって来たこの〝ちびロボ〟を操作し、家族のみんなをハッピーにするべく行動するのがゲームの目的だ。

床の汚れを歯ブラシで掃除したり、落ちているゴミを拾ってゴミ箱に捨てたり、家族やオモチャたち（夜になると動き出す）の悩みを聞いて解決してあげたり……。3D空間に建てられた一軒家の中を〝大冒険〟してそうした作業をこなすと、誰かを幸せにした証しとして〝ハッピーポイント〟が獲得できる。このポイントをためていき、全ちびロボの優劣を示す〝ちびロボランキング〟のトップに立つのが（とりあえずの）目標となる。

ゲーム内世界で生活するキャラクターにちょっかいを出してイベントを進める――いわゆる〝フラグ立て〟の作業を繰り返して物語を動かしていくというスタイルは、本作のディレクターであるスキップの西健一氏が手がけた一連の作品――『moon』（PS）や『ギフトピア』（GC）などと同一の系譜にある。

主人公キャラに対して数々の制約が存在するのも共通する。

ちびロボが活動できるのは昼と夜の1日2回で、その時間は最長でも15分（アイテムで5～15分から設定可能）。半日が終了すると、強制的にロボハウス（スタート地点）に戻される。

バッテリーで動くちびロボには充電も必要だ。バッテリーは移動するだけで減っていくし、重いものを動かしたり、アイテムを使ったりすると消費量は大きくなる。ゼロになればやはりロボハウスに強制帰還。動けなくなる前に、オシリについたプラグ（ヒップラグ）を室内のコンセントに差し、充電しなければならない。

本作にはもうひとつ、空間的制約も存在する。何しろちびロボは小さいため、積み重なった本の段差を越えるのさえひと苦労。ましてや、人間用の階段を上って二階へ移動するとなると、前述したバッテリーの問題もあり、それこそ危険を伴う大冒険となる。

時間の制約がプラスに作用している

こう書くと、制約だらけのさぞかし窮屈なゲームのように思えるが、全然そんなことはない。むしろ自由度は相当に高い。

とにかくやれることが盛りだくさんで、ゲーム序盤からイベントがいくつも用意されている。しかも、ゴールまでの決まったルートなどは存在せず、すべてのイベントをクリアする必要もなし。最終的にランキング一位になれさえすれば、その過程でどの（誰の）イ

text by 紀野康隆

プレイ時間：30時間

ジ ちびアクションアドベンチャー
メ 任天堂
機 GC
¥5,800円（5%税込）
発 05年6月23日

ベントをこなしていくかはプレイヤーに任される。さらに、複数の作業（イベント）を同時に進められることもあって、手が空くということはまずない。

ここに「5～15分の活動時間」という制約を加え、すべてのイベントをその時間内で解決できる規模に収めているのが、本作の面白いところだろう。この時間制限がプレイヤーに「無駄な行動は禁物」と意識させ、「限られた時間で効率よくイベントをこなすには」と考えさせる。さらに5～15分という短い時間で活動が打ち切られるため、ひとつのイベントにいつまでも引っかかって集中力を切らすという事態を避けられる。本当によく考えられた、完成度の高いゲームシステムだと思う。

ちびロボの動きはかわいらしく、チュートリアルも自然なので、すんなりゲームに入っていける

トップ10を突破するくらいまではランクがサクサクと上がり、バッテリー容量が増えていくバランスもよし。ゲームを進めて〝レチッカーズ〟という機械を手に入れれば、高いハシゴやワープ装置などで移動が楽になる、という親切設計も素晴らしい。

〝箱庭〟の出来がゲームを難しくしている

唯一の欠点であり、ただし本作の評価を一気に落としかねないアキレス腱となっているのが、ちびロボが冒険する3Dフィールド（＝サンダースン家）の出来。正直なところ本作の〝箱庭〟は、最近のゲームにしてはクオリティが低いと言わざるをえない。

これがポリゴン欠けなど、見た目だけの問題にとどまるのならまだ傷は浅いのだが、「足場となるオブジェクトの距離感がつかみづらい」「通常視点のカメラが思いどおりに動かせない」などの難点はモロにプレイに影響を与えるから始末が悪い。実際、操作に慣れないうちは引き出しの取っ手を上るのにもやたらと手間取るし、離れた足場へプロペラ移動で渡る作業などは必要以上に難度が高い気がしてならない。結果的に「ちびロボかわいー」と気軽に手を出したユーザーには優しくない、高度な操作技術を要する内容になってしまっているのがもったいない。

カメラがちびロボに寄りすぎていて、「小さいキャラで広大なフィールドを移動している感」がイマイチ表現し切れていないのも惜しい点。何もない場所を移動中は、ちびロボが米粒大の大きさになるまでカメラを引く、くらいの極端な視点があってもよかったのではないか、と考える。

また、ちびロボの愛らしさは誰もが認めるところだとしても、サンダースン一家の個性的すぎるキャラクターや、しばしば挟まれる小ネタに関しては好き嫌いが分かれるだろう。個人的には、パパの幼児語に近いセリフはやりすぎだと感じたし、夫婦間で交わされる下ネタには思い切り引いた（誰が喜ぶのだ!?）。充電終了後に頭の上にタライが落ちてくるギャグも、〝お遊び〟にしたって必然性がなさすぎて理解に苦しむ。

良くも悪くも強烈すぎる作家性でユーザーを選んできた感がある西作品だが、本作ではそれがいい加減に抑えられ、ゲームとしての面白さが格段に増している。あちこち歩き回されるのが苦痛でないどころか、楽しいと感じられるゲームに出会ったのは久々だ。そういえば、これまでの西作品は続編のない単発ものばかりだが、『ちびロボ！』に関してはどうだろう。他の場所で働くちびロボたちの姿、見てみたくない？

関連作品

『ギフトピア』

ジ オルタナティブRPG
メ 任天堂　機 GC
¥6,090円（5%税込）　発 03年4月25日

スキップ開発の第一弾タイトル。ナナシ島に住む少年ポックルが、大人になるために数々の試練を乗り越えていく過程を描いた、異色のRPG（といっても戦闘はない）。システム面で『ちびロボ！』と共通する部分は多いが、メインストーリーが一本道な分「お使い感」は強く、ゲーム性はやや薄い。

超執刀カドゥケウス

ペンを思うままに操り目指せ最高の〝超執刀〟

タッチでの手術アクションを全面に打ち出した本作。開発は『メガテン』も手がけたアトラスの開発第一グループ。

text by 卯月鮎
プレイ時間：15時間

かつて錬金術と医学は近しい関係にあった。錬金術は、「卑金属とは病気にかかった黄金であり、病気を治せば本来の金に戻る」という思想を内包する。ともに蛇の巻きついた杖カドゥケウスを象徴とし（厳密には医学の蛇は1匹、錬金術のほうは2匹）、最も偉大な錬金術師、パラケルススは医師でもあった。しかし、いつの間にか2つは大きく分かれていく……。

本作も、凝ったタイトルからは一見AVGに思えるが、その本質はアクション。同じ医療ものといっても、どちらのジャンルをメインに打ち出すかで、作品のイメージは大きく変わる。本作を読み解くポイントはここにありそうだ。

――2018年、研修医から上がったばかりの外科医、月森孝介は腫瘍摘出や血栓の吸引といった手術をこなしていた。そんな矢先、死に至る奇病「ギルス」と出会う。発生地、原因、有効な治療方法のすべてが不明。共通点は患者のいる医療機関に送りつけられた、「デルフォイ」と名乗る謎の組織からの奇妙な文書……。ギルスを処置する中で驚異的な執刀の能力「超執刀」に目覚めた孝介は、特務医療機関「カドゥケウス」に移籍し、ギルスとの飽くなき戦いに身を投じる……。

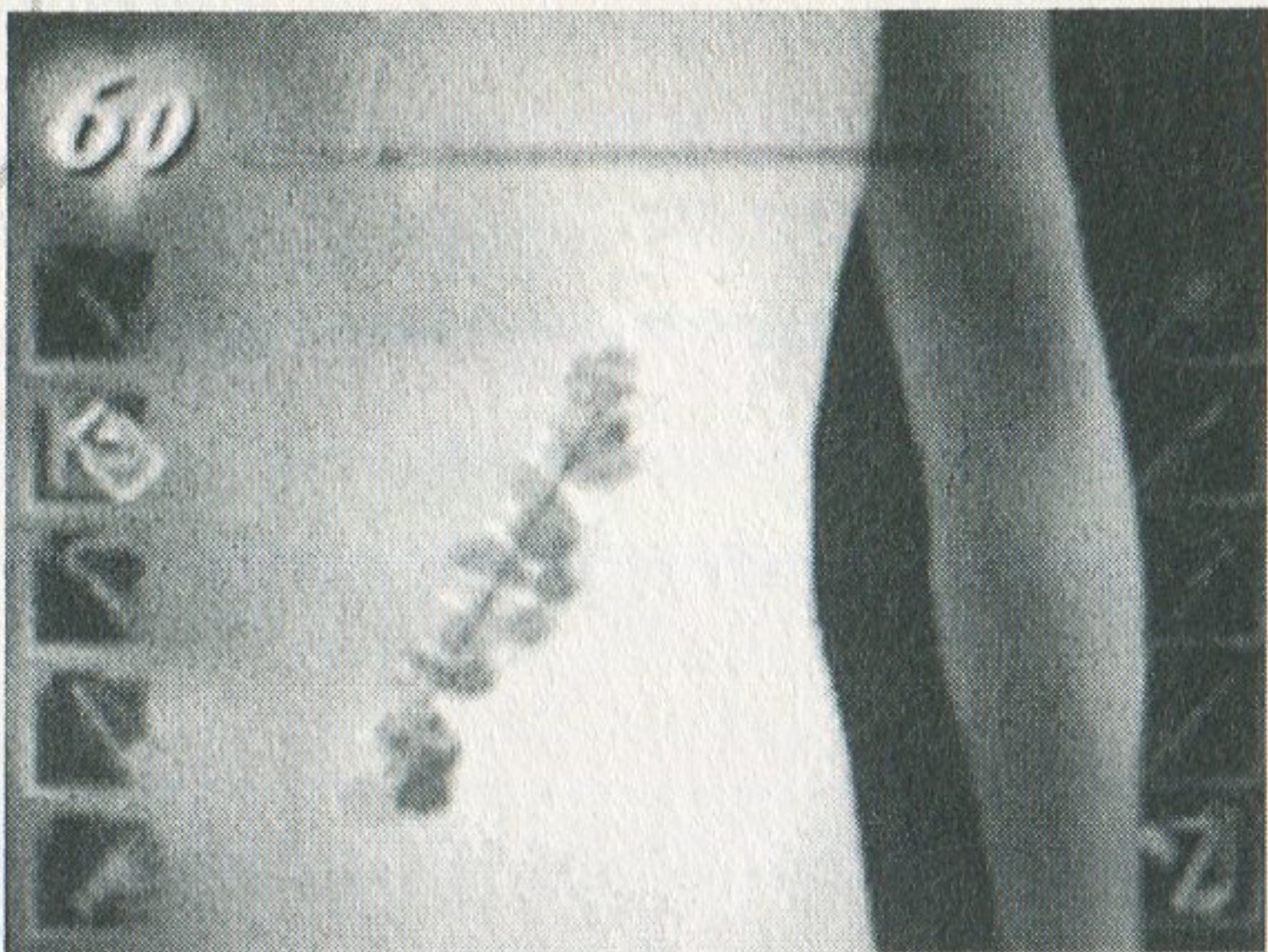
現代よりもやや進んだ世界で展開する本作。ギルスのネーミングや特務機関であるカドゥケウスの設定など、細かいところまで作り込まれ、世界の深さを垣間見せる。21世紀の医療テロ、病気との絶え間ないイタチごっこ、医師の使命とは何か……。シナリオは膨らませれば十分メインを張る力を持っている。

しかし、本作はあくまで手術メインのアクションだ。シナリオはセレクトボタンで飛ばせ、オフィシャルサイトにも「純然たる手術アクション」と宣言される。プレイすれば、それも頷けるだろう。回数を積み重ねて上達する、ややレトロな骨っぽさが印象的だ。

腕が試される手術アクション

まずは手術前のカンファレンス。ここで、「あふれた血の吸引（ドレナージ）」「出血部位を探し、レーザー焼却」といった手術の目的が示される。手術はタッチスクリーン上でメスや針、ドレーンなど10種の器具を使い分けて行う。たとえばのどのポリープの手術なら、消毒してメスで切り開き、ルーペで患部を拡大。血液を吸引して小ポリープ群をレーザーで焼き、ヒールゼリーを塗って傷を塞ぐ。最後は縫合して手術を完了といった具合（メスならば「点線に沿ってペンでなぞる」、縫合なら「傷口にペンでジグザグ線を描く」、吸引は「患部にペンを当て、下から上へなぞる」）。

ジ SF外科手術アクション
メ アトラス
機 DS
¥ 5,040円（5％税込）
発 05年6月16日

手術中は、制限時間と徐々に減少する患者のバイタルに注意。特にバイタルは0になると容赦なくゲームオーバーの厄介なパラメータ。減っていく数字をにらみながら、時には手順を無視して注射での回復を図ろう。重視すべきは正確さとスピード。裏腹な2つの要素をいかに両立させるかがこのゲームの肝。黙々と手を動かしながら、次は何をすべきか、どう処置すれば効率がいいかを素早く考える。基本的に手順は一定だが、バイタルの低下とギルスへの対応（レーザーで焼いたり、ギルスの色に合わせた注射を打ったりするパターンがある）が不確定要素。流れを覚えるドリル型ではあるものの、こうした工夫もあって一筋縄ではいかない。

手術は「OPERATION」モードで個別にスコアアタック可能。シナリオのクリアで出現する隠しステージもある

クリア後にはバイタル・タイム・スペシャルの3つのスコアを集計してランクがつく。最低ランクのCでもシナリオ進行には影響なし。手術の難度はかなり高く、Sを取るのは困難。単純にアクションとして見ても、DSではかなり硬派な部類に入る。迅速な作業と的確なペンさばき、事前の計画と対応力。すべてが試される中で、ひとつひとつ作業を完璧にこなしていく手応え。アクションゲームとしてかなり高いクオリティだ。

完成度は高いがもうひとつ先を

堂々と〝アクション〟と宣言できる医療ゲームは少ないのではないか。先に発売された『天堂独太』も、AVGとはいえ手術部分のデキは今ひとつだった。本作では、生々しさを薄めながら、うまく手術の各要素をアクションに転換している。「〝手術っぽさ〟ではなく〝手術そのもの〟をゲームにしたい」、作り手の気概をひしひしと感じる。

ただ、これは個人的な好みかもしれないが、このクオリティでAVGを作れたら、もっと多くの人を魅了できたのでは、と思う。〝硬派なアクションゲーム〟よりは〝ゲーム部分も面白い医療ドラマ〟のほうが、一般性も高く、メッセージを伝える力も強い。

本作では、世界観は凝っているものの、やはり患者の体はゲームのステージだ。それぞれの事情や術後の経過に関する描写は薄い。そのためクリアするモチベーションは「この人を助けたい」ではなく「タイムを縮めたい」「ランクを上げたい」に限られてしまう。現実の外科医も患者には立ち入らない、と言われればそれまでだが、私たちが医療ものに求めるのは患者との触れ合いを通してにじみ出る医師の人間性であって、手術の醍醐味というわけではないだろう。

ならば、重心を移動させてもよかった。あれだけ広がる可能性を持ったシナリオなら、割り切った味付けでは物足りず、もっと話を楽しみたいとさえ思わせる。ドラマでもマンガでも、生きる意味を問う医療ものは人の心を打つ。本作のアクションにシナリオがうまく絡めば、手術パートの存在意義は一層深まる。腕前の良しあしをランクづけするとともに「患者に対して、その手術は何を及ぼしたか？」という視点があればどうか。プレイヤーの努力がスコアに反映される昔かたぎの良さもわかるが、患者の心に還元されるほうが医療ものとしてしっくりくる。今作で、手術アクションの面白さはしっかりとユーザーに伝わったはず。次回は、これを足がかりに大きく化ける予感がする。

関連作品

研修医　天堂独太

ジ 病院アドベンチャー
メ スパイク　機 DS
¥5,040円（5%税込）　発 04年12月2日

ニンテンドーDSと同時発売された"病院アドベンチャー"。基本はひと癖もふた癖もある先輩医師や患者たちとの交流。手術パートは単純にラインをなぞるなど単純なものが多く、本作と比べると単調ではあるが、AVGのメリハリとしては機能している。

SDガンダム Gジェネレーション

世代を超えた「大ガンダム祭り」にどこまでついて来れるかな？

黒歴史という名の下に勝手放題やりやがって！「……けど、面白いから許す」きっと、そう言えるハズだ。

text by 飴尾拓朗

プレイ時間：50時間

ジSRPG
メバンダイ
機DS
¥6,090円（5%税込）
発05年5月26日

SLGとしての敷居を下げつつも

そこそこヘヴィなガンダムファンは、ガンダムSLGの金字塔といえば『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』（以下『ギレン』）シリーズが真っ先に思い浮かぶのだろう。僕自身は、『SDガンダム　Gジェネレーション』（以下『Gジェネ』）シリーズに対して『ギレン』の草葉の陰でさまざまな要因でプレイヤーに敬遠され続けた不遇のタイトル、という認識をかたくなに持ち続けていた。少なくとも、本作をプレイするまでは……。

　グリッドで区切られたフィールドで展開されるシミュレーションパートは、オーソドックスな交互ターン型SLGのスタイルがとられている。Sサイズの自軍のユニットを最大3体まで同じマスに重ねる「スタック」により、1小隊あたりの戦闘力を格段に上昇させることが可能だ。スタックという要素そのものはボードSLGでよく見かけたフィーチャーだが、コンピュータSLGでは『ギレン』でメジャーになったと推測される。

また、モビルスーツ（MS）の特殊能力にはPS装甲（実弾攻撃を軽減）、Iフィールド（ビーム攻撃を軽減）、ユニットサイズ（HPと攻撃力の高さ）の3つに大別された（原作でなじみの深い）特殊能力がほぼ設定通りに与えられていて、これらをうまく三つどもえにして、各MSに有利不利を与えることで、作品間のギャップとも言えるMSの能力差を極力埋める努力の跡がうかがえる。先述のスタックと合わせて、数の暴力で力押しするか各エースパイロットの能力に頼った展開を期待するか、狭ッ苦しいフィールドでの戦闘が想像していたよりも戦略性に富んでいることを思い知らされる。

　また、本作にはIDコマンドと呼ばれる特殊能力が各キャラクターに与えられていて、本編中で各キャラの持つ名セリフを選択することで、戦闘時の能力修正やMSのHP回復などが行える。各キャラクターのパーソナリティに即した効果が設定されており、IDコマンドの発動直前に出てくるカットインによって、各ユニットを通してプレイヤーに「疑似的な感情」を与えてくれる。

　もちろん、従来のシリーズで採用されていた「インターミッションでのMS開発」も健在だ。戦闘中のユニット捕獲に始まり、それらを分解して入手できるパーツと手持ちのMSとの組み合わせで、新たなMS（MA）を開発することが可能だ。MS開発系統図をちくちくと埋めていく作業と、MS開発では絶対に手に入らないMSを手に入れるという、コレクタブルな楽しみも本作が受け入れられている要因だろう。これらの要素

は、難易度を極限まで下げつつ、他のガンダム系ゲームとの差別化を図りながらもプレイヤーに決して「コドモだましのインチキSLGだ」とは感じさせない、『Gジェネ』が試行錯誤を続けてきた集大成とも取れるだろう。僕自身は、この英断を「『ギレン』シリーズですら難しいと感じるガンダムファンへの精いっぱいのファンサービス」と受け取りたい。もっと言うと、ある程度のコア層であれば、シミュレーションパートで感じる微妙な物足りなさを妄想（ワンダー）でカバーしつつ、この世界観にドップリと浸ることができるだろうと踏んだ。しかし、本作においてはゲームとしてのデキうんぬんよりも、ストーリー展開に対して驚きを隠せなかった。

IDコマンド発動時のカットイン。新旧入り乱れてもカッコよさは不変のものだ

公式設定の壁をみごとに突き破る

本作は、中盤のストーリー分岐によって宇宙世紀ルートと平成ガンダムルートに分かれる。これは、双方のファンがお互いをけなしあう「ファン層間の深い溝」をかんがみて、本作においてもファン層の住み分けが必要と判断し、両方のターゲット層を取り込もうと躍起になった制作者の（苦肉の策にも似た）配慮が感じられた。その中で、公式設定はもとよりこれまで発売されてきた幾多の関連タイトルに登場したオリジナルキャラも多数登場する。それに加えて、本作初参戦のキャラクターとして、D・トライアルと呼ばれる人造人間と、彼女を追うレギオンをはじめとしたオリジナルのキャラクターがストーリーに密接に絡んでくる。オリジナルキャラが存在する時点で、ガッチガチのファンは難色を示すが、驚くのはまだ早い。これまで、公式設定ばかりを重視していたこの一大コンテンツは、黒歴史というキーワードの出現によって一気に様相が変わった。新しい関連タイトルが出るたびに好き勝手いじり倒し、設定上ムリのある事柄はすべて「ワンダー」というひと言でカタをつけ、プレイヤーにも制作者側にも都合がいいように改変され続けている。

皆が皆、ある程度ストーリーを進めた時点で笑い転げながら「お前ら、黒歴史ってキーワードができてから好き勝手ヤってねえか？」と、声を大にして叫ぶだろう。ただし、そこから終盤までは一気に（各員がガッチガチに思い描いていた）公式設定で定められた時系列を豪快にブッ壊しながら、記憶の片隅にハッキリと残っている展開と「ファンの記憶を逆手に利用した」オマージュの連続に引き込まれるハズだ。もっと言うと「トニーたけざきのガンダム漫画」がファンに許されるこのご時世、世代を超えた作品間の交流に対して「ああ……こういうイジリ方が許されるンだ」と気づいた瞬間、ゲームそのものの遊びやすさも手伝ってかプレイ時間は加速度的に伸びるに違いない。僕自身も、他の（ロートル）ガンダムファンと同じように「平成ガンダムなんざ認めねェよ」などと息巻いていたクチだが、その自分を少しだけ黙らせて、本作を「ガンダムの世界観を借りたSFコメディーの決定版なンだ」と考えてみよう。そうすれば、ツッコミどころ満載と言われた『ガンダムSEED』の世界観をも純粋に吸収し、楽しみながら本編とのギャップを素直に笑い飛ばせるようになるハズだ。公式設定に縛られないフィールドでも、皆がハマったパイロットの勇姿に何ら変わりはない。

関連作品

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

ジ 戦略シュミレーションゲーム
メ バンダイ　機SS
¥7,140円(5%税込)　発98年4月9日

舞台を「一年戦争」に限定し徹底的にこだわったことで、ファーストガンダム世代の絶大な支持を得ることに成功した名作。もちろんSLGとしてのシステムも良くできており、質の面で長らく不遇が続いたガンダムものゲームの可能性を拓いた点も評価される。

インテリジェントライセンス

「ゲームの重力」に逆らうのはあまりにも困難な課題なのか？

昨今ひそかなブームの「知育系」ソフトとして発売されたものの、その実態は「よくできたパズルゲーム」の域から抜け出るものではなかった。

text by 多根清史

プレイ時間：00時間

ジ 実用知能指数（PQ）測定ゲーム
メ ナウプロダクション
機 PSP
¥ 5,040円（5％税込）
発 05年5月26日

「点数」に飢える大人たち

人はパンのみにて生きるにあらず、という。パンの次に必要なものとは信念、というより「評価」だ。赤ん坊がはいはいをして頭をなでられる、クラスでギャグを飛ばして人気者になる、運動会の100m走で一等賞を取る。そんなふわふわしたものをこね上げて、茫洋とした自我の輪郭を形づくっていく。ひどく気まぐれで、時には無慈悲な世界に向き合って、評価は「心のありか」を築き、守るのだ。

しかし、運動もダメ、絵心ナシ、音感もなければ笑いのセンスもない。そういう才能に恵まれず、評価を受けられない者たちの最後の砦となるのが「点数」であり「成績」だ。学校の成績には、「評価を得ることへの絶望」は存在しない。繰り返し練習問題を解かされ、出題のパターンを学び、一定の点数に到達することを求められる。ひとつの失敗によって、完全に人格が否定されることはないわけだ。

それは厳しいが、ある種の優しさも含んでいる。天賦の才を持たず、何ものにもなれなかった子どもが、「頭のいい子」という居場所を得られる通過儀礼なのだから。偏差値教育への風当たりは強いが、偏差値しか救いのない者だっている。もし義務教育が普及する以前の、上流階級を楽しませる「才能」しか下層からはい上がる手がかりのない身分制社会に生まれていたらと思うと、個人的にはぞっとする。

そして「テストゲーム」のプチ流行である。大きな波が来たとは言いにくいが、小波ぐらいは立っている。まず能力開発のブームがあり、本や雑誌に波風を起こし、ようやくゲームの岸辺に打ち寄せた、という感じだ。時差が意外と短くて「あとの祭り」にならずにすんだのは、CGやゲームシステムに凝らなくていい分、開発の負担が少なかったおかげかもしれない。

日本でも年功序列の安定が過ぎ去り、実力主義の時代が来たから、というせき立てられる事情もあるだろう。しかし、そこには給食やコッペパンへの郷愁と同じ匂いがかぎ取られる。いいトシをした大人たちが、学校のテストを懐かしがっているんじゃないか。

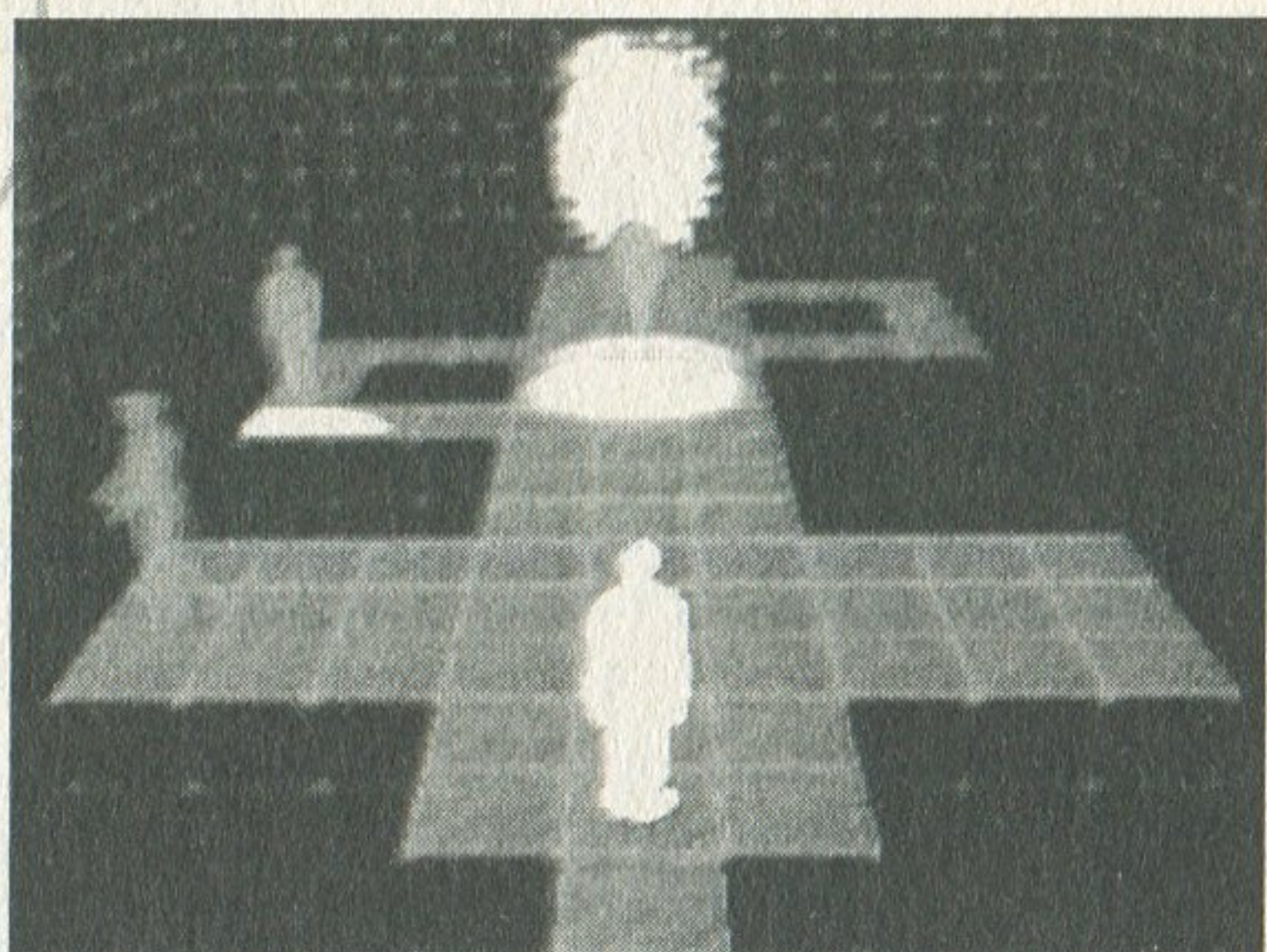
足を棒にして営業回りをしても契約が一件も取れなかったり、上司に手柄を横取りされることもある。大人の住む世界は複雑ですっきりとはしない。一方、テストは鉛筆で紙に答案を書けば、上がるにしろ下がるにしろ、「点数」が返ってくる。そうした手応えへの「飢え」が、ひしひしとあるように思う。

そんな文脈の中に、ほぼ同じ時期に2本のソフトが投入された。本作と、『脳を鍛える大人のDSトレーニング』だ。どちらも大学

教授の監修とあって、ふたつを比較する記事も多い。しかし、実際に筆者が2本を触ってみると、表面的なインターフェイス以上の、深いところでの違いを感じたのだ。

PQ測定は破たん パズルゲームとしては成功

2本のタテマエは、『DSトレーニング』が知能の「育成」ならば、本作は「計測」といえる。

どちらも学校のテスト用紙に包み隠されていた「出題者の意図」ではある。が、前者は「動的」で、後者は「静的」だ。才能を伸ばしていくことと、現時点での才能を計ること、と言い換えてもいい。

警備員の隙をぬって出口へ。感覚的にはほとんどステルスアクションで、あまりにもゲーム的

この『インテリジェントライセンス』は脳のトレーニングブームの中、あえて「知能指数」を知ることに主眼をおいて制作されたという。対象となるのは机の上のテストで計られる「IQ」ではなくPQ、「実用的知能指数」である。実世界に近い3D空間をテストの場として設定し、段ボールを積み、ガードマンの目を逃れ、エレベーターに乗り、レーザーを避ける。そんな未知の困難をクリアしていくことで、日常生活で使っている実際の知能指数を知ることができる、というふれ込みだ。

対して『DSトレーニング』は、簡単な暗算を連続して解く、文豪の小説を音読する、家に出入りした人数をかぞえるなど、徹底して「机の上」のテストだ。毎回プレイするごとに大枠は変わらず、中身の出題が変化する。繰り返しを重ねて、決まり切ったパターンへの反応を強化していくのだ。

テストの持つ「計測」と「育成」の両面が、この2本の間で分担されているかのようだ。しかし、実際のところ、そうきっぱりと区別できるわけではない。線引きをぼやけさせている原因は『DSトレーニング』のほうではなく、主として本作の側にある。

PQの根拠とされる「実世界に近い3D空間」、まずこの点が真っ先に疑わしい。テスト空間は2~3画面にわたることがあり、スタート時点では回答を導く情報が得られにくい。カメラ視点は回転できるが固定はできないから、見通しも悪い。「実生活」というには自由度が低すぎるし、不完全な情報しかなくては「カン」に頼るしかないではないか。

モデルとなった現実の「3D空間」が適切だったとしても、PSPへの移植を経ることで、その有効性は大きく損なわれている。静的な知性を測るには、最初から「完全情報」を与えなければいけない。しかし、本作はステージをクリアしたとき、初めて必要な情報がすべてそろう。つまり「後ろからの逆算」を暗黙の前提とすることで、「静的」は破たんしているわけだ。

皮肉にも、そうした「測定装置としての失敗」が、本作の「ゲームの本性」を目覚めさせている。繰り返し遊べば遊ぶほど「PQ」は上がり、知性とは関係のない「スコア」に近づく。プレイヤーは「パズルゲームの重力」に引かれ、現実から遠ざかっていくのだ。

一皮むけば「ゲーム」なのに、まだテストのふりをしている。しかし、その「うわべ」は欠かすことができないものだ。試験というタテマエがあるから、ズルをして点数を稼ぐ「カンニング」がスリル満点になる。テストとゲームとをつなぐ「裏の抜け道」を見つけたような、妙な感慨があった。

あまりにも「ゲーム的」。本作への批判も称賛も、このひと言に込めて送りたい。

関連作品

東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

ジ脳活性化ソフト　メ任天堂　機DS
¥2,800円　発05年5月19日

東北大学の川島隆太教授が監修した「脳活性化」ソフト。かんたんな計算問題を連続して解くドリルや名作の音読訓練など、川島氏の著書をゲームに置き換えたものとなっている。DSの音声・手書き文字の認識機能をフル活用し、「手と声」を使わせる内容は斬新だ。

コーデッドアームズ

PSPで久々に登場した遊び応えのある作品

FPSとしては難易度もそれほど高くなく、自動生成マップなども楽しい。だが操作性に関してはいまひとつだ。

text by 池谷勇人
プレイ時間：20時間

DSが「ゲームそのもの」を変えるハードであるのに対し、PSPは「ゲームを楽しむスタイル」を変えるハードだと思っている。DSのような新奇性はなくとも、これまではリビングで、姿勢を正して遊ぶものとされてきたPS2級ゲームが、PSPならちょっとした空き時間で、ベッドに寝っ転がって遊ぶことができる。今さらと思いつつも、空いた時間にゴロゴロ遊ぶ『リッジ』のなんと楽しいことか！　これだって立派な「PSPならでは」だろう。

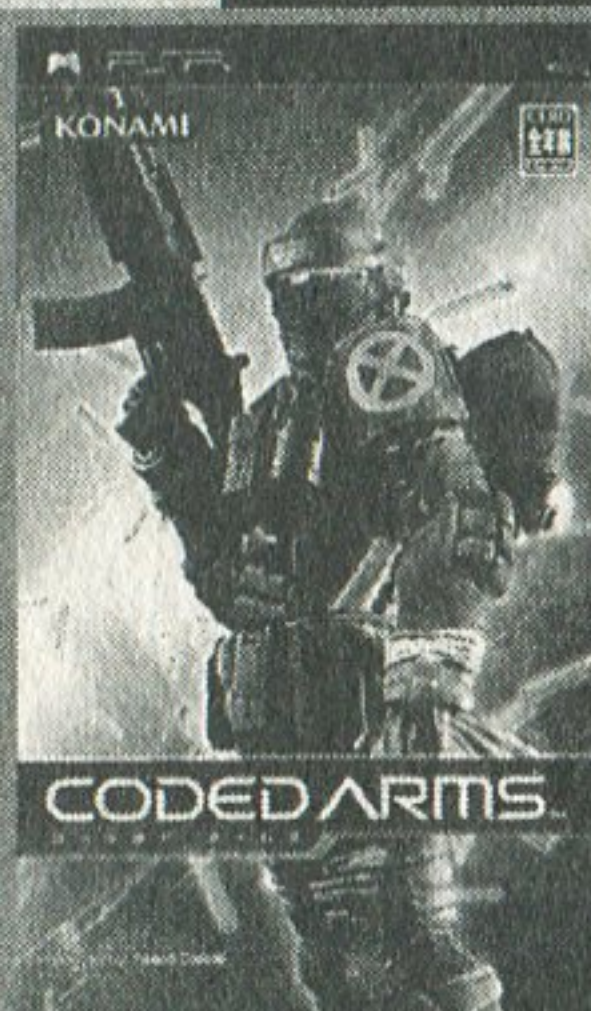
……にもかかわらず、現時点ではDSの方が圧倒的に稼動しているわが家である。

原因はやはり絶対的なタイトル数の少なさだ。本気で「PS2級タイトルを、いつでも、どこでも」を目指すならば、まずはベタ移植でもいいから、据え置き機のタイトルを片っ端から引っ張ってくるべきだろう。

基本ができていれば楽しめる難易度

そんな感じでわが家ではここのところ休眠状態となっていたPSPだが、久々に遊び応えのありそうなタイトルが登場した。携帯機初の本格FPS（一人称視点STG）、『コーデッドアームズ』である。ハイスペックの申し子とも言えるこのジャンルを、携帯機でどこまで表現できるのか。PSPの真価が試されるタイトルとして、発表時から楽しみにしていたタイトルだ。

舞台はネットワークが社会に深く浸透した未来世界。プレイヤーは、ネットワークの奥深くに廃棄された軍事用戦闘シミュレーター「A.I.D.A.」へと侵入するハッカーとなり、危険な抗性プログラムと戦いながら、迷宮の深部を目指していくことになる。

FPSとしてはごくオーソドックスな内容。しかし、何よりまず雰囲気の作り方が抜群にうまい。インターフェイスはよくあるFPS風だが、FPSの各要素を、本作はうまく世界観に合わせて置き換えている。フィールドは視覚化された電脳迷宮。行く手を阻む敵は、迷宮内を徘徊する抗性プログラム。豊富な武器や防具はプラグイン化された武装プログラム、といった具合だ。武器なら「.arm」、弾薬なら「.bit」と、アイテムにはすべて拡張子付きのファイル名が付いていたり、倒した敵が数字の羅列になってはじけ飛んでいったりと、細かな演出も実に気が利いている。

FPSとしては珍しく、自動生成マップを採用しているのも本作の特徴だ。迷宮はいくつかのレベル（階層）に分かれており、最深部まで到達するか、所々に配置された「エスケープゲート」をくぐることで、そこまでに取得した武

ジFPS
メコナミ
機PSP
¥5,228円（5%税込）
発05年6月23日

器やアイテムを持ち帰ることができる。これを繰り返してさまざまな武器を集め、全セクターを制覇するのがゲームの目的だ。
　多彩なアイテムの収集、育成も楽しみのひとつ。取得した武器はアイテムの「Optimize_key」を一定数取得することで徐々にバージョンが上がり、強力になっていく。マップは毎回変わるため繰り返しプレイもさほど苦にならず、空いた時間があれば「ちょっと潜ろうかな」と、つい遊んでしまう魅力がある。このあたりはFPSというよりむしろ『不思議のダンジョン』的であると言える。

30フレームでサクサク動くグラフィックは感動的だ。マップの質も自動生成とは思えないほど高い

　FPSとしての難易度はそれほど高くない。自動生成マップということもあり戦略性は薄く、「動き回りながら的確に射撃」という基本さえできていれば、それほど苦労せず先に進めるはずだ。オートロックオン機能もあるので、さほど精密な射撃が要求されることもなく、基本的にはマッタリ遊べるFPSとなっている。
　ただ厄介なのが操作性で、PSPのボタン配置ではどう設定しても、何かしらを犠牲にする必要が出てきてしまう。デフォルトはアナログパッドでプレイヤーの移動、○×△□で照準の移動となっているが、ボタンでの照準移動はやはりつらい（しかも微妙にレスポンスが悪く、押してから照準が動くまでにわずかなラグが生じる）。コンフィグ機能はかなり充実しており、ボタン単位での配置換えはもちろん、照準のスピードや加速度まで設定できる至れり尽くせりぶりなのだが、結局どう設定しても据え置き機のような快適さは得られず、最終的には「慣れるしかない」という結論に達した。いっそ割り切って『メトロイドプライム』のような「Z注目」式を採用してもよかったのではと思う。

PSPのハード設計に問題があるか!?

　4人対戦が可能なマルチプレイヤーモードも用意されており、FPSとしては及第点のデキだ（PSP4台と本作4本が一堂に会する機会はそう多くないと思うが……）。武器育成や自動生成マップといった要素も携帯機の特性にマッチしており、「いつでも、どこでも遊べるFPS」というコンセプトは十分に達成されていると言える。ただ筆者としては、やはり最後まで操作性が気になってしまった。せっかくPSPで遊ぶのだから、据え置き機と比べても何ら遜色ない形で楽しみたい――と考えるのはぜいたくすぎだろうか。
　とは言えこれは、PSPというハードの設計に責任がある。「視点変更」という厄介がついてまわるかぎり、3Dのゲームに右スティックは必須のデバイスだ。それを搭載しなかった時点で、いくらスペックが足りてもPS2級タイトルをそのまま持ち込むのは難しい。これは本作だけでなく、今後あらゆる3Dゲームの移植にあたり重くのしかかってくる問題だ。
　過剰な期待かもしれないが、かつてウォークマンが「音楽を楽しむスタイル」を変えたように、PSPもまた「ゲームを楽しむスタイル」を変えうる可能性を秘めていると筆者は思う。しかし、そこへ至るには、まだまだPSPは足りないモノだらけだ。獅子は倒れたままなのか？　まさか「最強のエミュレータマシン」で満足しているわけじゃないだろう？

関連作品

サルゲッチュP！

ジサルつかまえアクション
メSCE 機PSP
¥5,040円（5％税込） 発05年3月17日

「右スティック不在」の被害者第1号。リメイク元となったPS版『サルゲッチュ』は左右のスティックを使った独特の操作感が楽しかったが、PSP版ではアナログパッド＋ボタンで操作する普通のアクションゲームに。PSP版の操作のほうが遊びやすいという意見もあるが、やはりちょっと寂しい。

東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

ゲーマーに愛される要素は必要十分。脳活性化「ゲーム」と呼んでもいい秀作。

お堅いタイトルと不気味な（失礼）ポリゴンキャラがなじみにくい印象も与える本作。しかしその魅力は、しっかりとユーザーに伝えられた。

text by 山原くいな

プレイ時間：10時間

ジ脳活性化ソフト
メ任天堂
機DS
¥2,800円（5％税込）
発05年5月19日

初週五万本という「快挙」

「脳活性化ソフト」。そのソフトのパッケージの裏には、はっきりとそう記されていた。「タッチペンアクション」や「コミュニケーション」といったゲームジャンルを中心に展開すると思われたニンテンドーDSに突然現れた「脳育ソフト」——それが『東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修　脳を鍛える大人のDSトレーニング』だ。

正直に話すと筆者自身は確かに本作の購入を予定していたのだが、セールス的な意味ではまったくノーマークの状態だった。つまり『マリオ』シリーズや『ニンテンドッグス』などの、キャラクターの魅力やゲーム性が前面に押し出されたゲームが人気を誇るDSにおいては、本作のようなタイプのソフトは大きな需要は望めないのではないか——そう思っていたのだ。

だが筆者の素人考えを大きく裏切り、本作は発売後たった一週間にして約5万本というセールスを記録することとなる。

もちろん、ゲームという産業を広い目で見れば5万という数字は驚くような数字ではないかもしれない。

しかしパッケージを見てもらえればわかるように、本作は長々としたタイトルや〝ポリゴン川島教授〟と呼ばれる「魅力的なキャラクター」とは言い難いデザインのナビゲーターキャラなど、意図的にDSのメインユーザーと思われてきた層を避けたような「親しみにくさ」の下に設計されている。

それにもかかわらず記録した5万本という数字は、キッズ層やコアゲーマー層ともまた違う、大人ゲーマー層の存在をDS界に再認識させたという意味でも十分に「快挙」と呼べるのではないだろうか。

だが、もし本作が単なる「トレーニングによる脳活性化ソフト」というだけならば、ユーザーに大きな魅力を感じさせることはできなかっただろう。

5万人もの人々が本作を手に取ったのは、このゲームには他の「脳育ソフト」とは違う、人々を引きつけるひとつの要素が含まれていたからにほかならない。

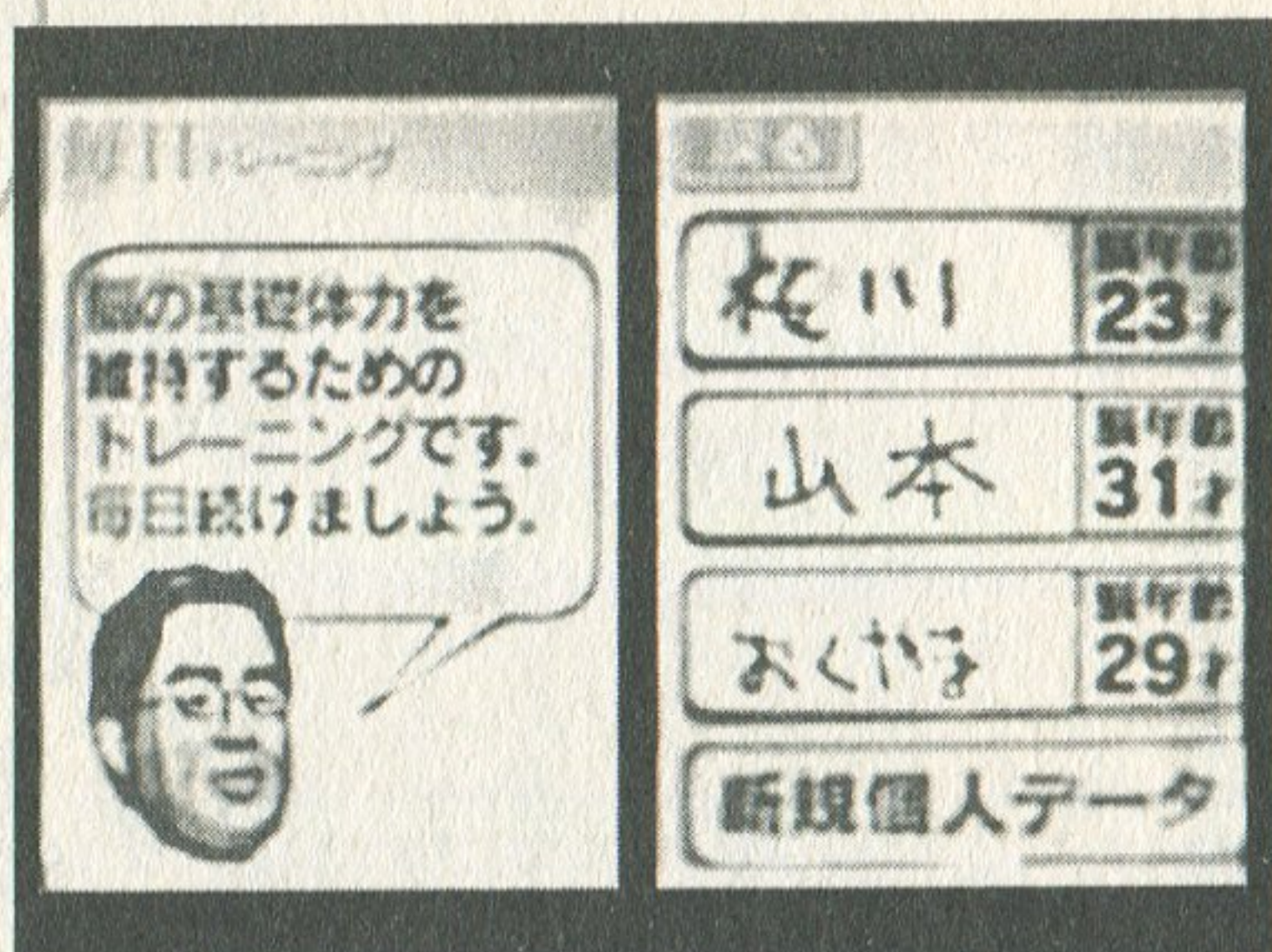
あくまでも「ゲーム」として

体脂肪率測定機能つきの体重計。あるいは、少し前に流行した「動物占い」の本でもいい。これらを目の前にすれば、多くの人が一度は「自分も試してみたい」と感じるのではないだろうか。

それは、人の心が自分自身を一定の基準の下に測定・分類することに好奇心を抱くようにできているからだと思う。

では、簡単な「脳機能診断テスト」によってプレイヤーの脳年齢

が正確にわかってしまうとしたら。
おそらく、程度の差はあれども誰もが興味を示すのではないだろうか。そう、本作は簡単な計算や音読による脳のトレーニング以外に「脳年齢測定」という機能が付いているのだ。

本作のプレイモードは「脳年齢チェック」と「トレーニング」に分かれている。前述のとおり、「脳年齢チェック」では暗記・計算など3つのテストの結果から脳年齢を診断してもらうことができる。「トレーニング」は音読・簡易計算・字数数えなど10種類のゲームが用意されており、自由に楽しむことができる。

最大4人分の個人データを保存できることによる「競い合い」の要素も。コミュニケーションツールとしても優秀だ

脳年齢チェックと各トレーニングはどちらも1日1回のみ記録を残すことができ、グラフにて日々の成績の上下を確認することが可能だ。

特筆すべきは、DSを縦にして遊ぶという点だろう。ノートや文庫本のような携帯感覚が実現するから……というばかりではなく、この仕様はDSというハードにとっても大きな発明となっているのだ。

人間の目は横に2つついているためDSの上下画面には対応しにくい。それはダブルスクリーンの欠点でもあった。ところが本体を縦にして使わせることで、その問題は解消される。左画面に次々現れる計算問題を見やりながら右画面に答えを素早く書いていく、など2つの画面を往復する作業がとてもスムーズに行えるのだ。画面が上下についていたのでは、この感覚は実現しなかっただろう。このスタイルではDSのボタン配置上、タッチペン操作オンリーの操作系統を組まざるをえないだろうが、上手に活かせばワンダースワンのように縦横兼用のゲームマシンとして進化することも可能なのではないだろうか、とさえ妄想してしまう。

またもうひとつのポイントとして、本作のトレーニングは「ゲームが好きな人ほど楽しめる」設計になっている点が挙げられる。

誰でも即答できるレベルの計算問題早解き。ほんの一瞬表示された複数の数字カードを小さいものから順にめくっていく瞬間記憶（カードの枚数は問題レベルに比例して次第に増えていく）。これらのトレーニングで好成績を出せばランキングに記録され、リザルト画面では「新幹線級」「ロケット級」などの評価が下される。

スピード、レベル、ランキング。そう、本作には『メイドインワリオ』などにも通ずるような、任天堂の培った「ゲーマーの心をくすぐる要素」があちこちにちりばめられているのだ。

「マイペース」が継続のコツ

けれども、やはり毎日では疲れるというのであれば週一回、いや、「脳年齢チェック」に関しては月1回のペースでプレイしてもまったく問題はない。毎日楽しむのもいいし、気が向いたときに手に取る程度でもいいだろう。このソフトは、まるで体重計や万歩計のようにひとつのツールとして生活の中に取り入れることができる。

もちろん、どんなペースであれ続けることが大事なのは言うまでもない。「継続は力なり」だ。

そうすれば、たとえ自覚はなくとも生活のさまざまな場面で本作のトレーニングの成果を発揮することができるだろう。

また、「魅力的なキャラクターとは言い難い」はずだった〝ポリゴン川島教授〟にも愛着が沸いてくるから不思議なものだ。

関連作品

やわらか頭塾

ジ 脳活性化ソフト
メ 任天堂　機 DS
¥ 2,8000円（5％税込）　発 05年6月30日

有名私立幼稚園で出題される問題がゲームになった。絵を完成させるために必要なピースを取捨選択する「分解パズル」をはじめ「合わせた数」「重さ比べ」など、パズルゲームの要素を備えた問題が多数用意されている。軽い脳のストレッチに最適。

旋光の輪舞

丁寧なバランスあってこそ斬新なアイディアは生きる

STGと対戦ゲームをミックス。双方の魅力を包括した内容は面白いが、慣れないとまるで楽しめないシステムは問題だ。

text by 藤原修二
プレイ回数：50クレジット

ジ 対戦弾幕アクションシューティング
メ グレフ
機 AC
発 稼働中

対戦ゲーム最初のステップは防御

相手の攻撃によるダメージを防ぐ。あるいは、相手の攻撃をかわす。対戦ゲームにおいて「防御」は基本動作のひとつだが、同時に対戦ゲームをしっかりと楽しむためには、最も重要な動作だと筆者は考えている。なぜなら、複雑なコマンドや連続技といった「攻撃」する楽しさはひとり（CPU戦）でも体験できるが、「防御」は相手の意図を読み、それに対応できてからこそ面白いと感じる要素。「相手との読み合い」という、対戦の最も面白い部分を、最もシンプルに体感できるのが防御行動なのだ。対戦格闘ゲームの祖である『ストリートファイターII』が大ブレイクしたのはさまざまな要因が絡んでいるが、レバーを相手と反対方向に向ける、という簡単な動作で防御ができた点は決して小さくない。続けて大ブレイクした『バーチャファイター』もボタン1つでガード可能と、こちらもシンプル。また当時、この2作品のうち片方しか遊べなかった、という人はガード方法になじめなかったケースが多かったように思う。

つまり、防御の仕組みを理解することは、対戦ゲームが上達する過程における最初の階段なのだ。昨今の格闘ゲームは攻撃能力が上昇したため防御する能力も高いものが求められる。ひとりでも練習できる「攻撃」がうまくなれば勝ちやすいという面は確かにあるが、ゲーム内での防御の難易度は高い。新規ユーザーが入りにくくなっている原因のひとつであろう。

アイディアは秀逸だが操作系に難アリ

『旋光の輪舞』で最も気になったのが、この「防御」の部分だ。

対戦弾幕アクションシューティング、というキャッチがついている本作。360度、自由に移動可能なフィールドにおいて、最近のSTGの自機と同じサイズの機体を操り、攻撃はメインウェポンボタン・サブウェポンボタンを使い分けて行う。2つ同時押しで弾幕系の技を使用。自機をBOSSに変形できるBOSSモードは使用回数制限もあり、さしずめボンバー代わりというところか。また用意されたキャラクターは8種類。それぞれ、バランスのとれた機体、遠距離が得意な機体、一発逆転の要素が強い機体、というように格闘ゲームに見られる個性分けがなされている。キャッチのとおり、対戦ゲームとSTGをミックスしたゲーム内容となっているのだ。

2つのジャンルをミックスさせる、というのはゲームマニアならば思いつくかもしれないが、実際に作るとなるとタイプの異なるゲーム（STGは1対多数、対戦ゲーム

は1対1がメイン）だけに簡単にはいかない。それだけにSTGの面白さ、敵を攻撃して打ち倒す快感を消さずに、対戦ゲームとして無理のないシステムを確立させたことは見事だと思う。

しかし、移動のシステムに問題がある。レバーを入れながらアクションボタンを押すことでダッシュする。また、ダッシュ中に再びボタンを押すと急停止する。これ自体はさほど難しくはない。ところが、相手の攻撃をガードする場合。これは、レバーをニュートラルにしてアクションボタンを押すのだが、ゲームの流れの中でニュートラルにするのが難しい。いや、操作自体は厳しくはないのだが、入力判定が厳しいせいか、ちょっとでも反応が遅れると、レバーが入っていると判断され、ガードしたいのにダッシュしてしまうケースが実に多いのだ。結果、相手の攻撃によるダメージを防ぐ、あるいは、相手の攻撃をかわすという、「防御」行動の基本を的確に行うことができない。ひとつひとつの仕組み自体はシンプルでも、その組み合わせ、入力判定によって難易度が高くなっている。対戦ゲームにおける最初の階段がかなり高いゲームとなっているのだ。

ひとりでもゲームの楽しさを実感できるバランスを

また、1人用の内容も問題だ。まず、1本先取制であること。対戦モードが2本先取なのになぜ1本先取なのかという疑問もあるが、何より、1回負けたらゲームオーバーという仕様は初心者にとって厳しい。さらにCPUがあまり弱くないのも問題だ。最初にチュートリアルが入っているのだが、初めてプレイする人がその内容を確かめようとプレイしていると、負けてしまう確率はかなり高いと思う。CPUは慣れるとある程度はパターンで倒せるようになる。この点はSTGっぽいのだが、STGは3回までやられてもいい仕組みなので、やられながら覚えることができる。ところが1回でゲームオーバーではやられた理由がわかりにくいし、また次に進むための手順が見つけにくい。

現在の格闘ゲームは、最初の敵は適当にボタンを押しているだけで倒せるようになっているのがほとんどだ。初心者にとっては勝つ快感を得られるし、慣れた人も技の練習に使うことができる。また、思考ルーチンも丁寧に作られていて、相手が何をやってくるのかがわからない面白さがある。しかし本作の1人用は味気ないうえに初心者にとって壁となっているのだ。

前述したようにアイディアは素晴らしい。たとえばBOSSモード。体力回復にも使えるため、かなり強いモードに思えるが、ちゃんと弱点が用意されている。強くなるには、STGのベースである、相手の弱点を知り、攻撃をかわして打つ技術を身に付けなければいけないゲームになっているのだ。

だが、その楽しみを知るための階段は、最初があまりにも高すぎるし、またそれを練習するための1人用の仕様も望ましくない。最近のゲームセンターでの様子を見ていると、慣れた人たちだけで対戦をしているケースがほとんど。『バーチャロン』や『サイキックフォース』に近いゲーム性ではあるが、新しい方向性の対戦ゲームと成りえる可能性も秘めていただけに、本当にもったいないと思う。

今夏には、操作性を向上させ、初心者でも遊びやすいシステムを追加したバージョンが稼働するという。これまでの稼働期間もロケテだったのかと憤慨したくもなるが、リリース後にバランス調整をし直したバージョンが出るゲームは珍しくはない（苦笑）。ただ、一度プレイして離れていった人、難しそうと感じて手を出せなかった人は確実にいる。そんな人たちにも新しいバージョンだとわかるデザイン、告知をしてほしい。画面の下に小さく「ver．B」などと記されても萎える。

関連作品

サイキック・フォース2012

ジ格闘
メタイトー　機AC

３６０度自由移動可能。遠距離（超能力）＆近接攻撃を使い分けるシステムなど『旋光の輪舞』と近い方向性のゲーム。また、キャラクターや世界観、ＢＧＭも似ていると思う。独特のゲーム性は固定ファンを作ったが、続編が出ずに本作でシリーズ終了となった。

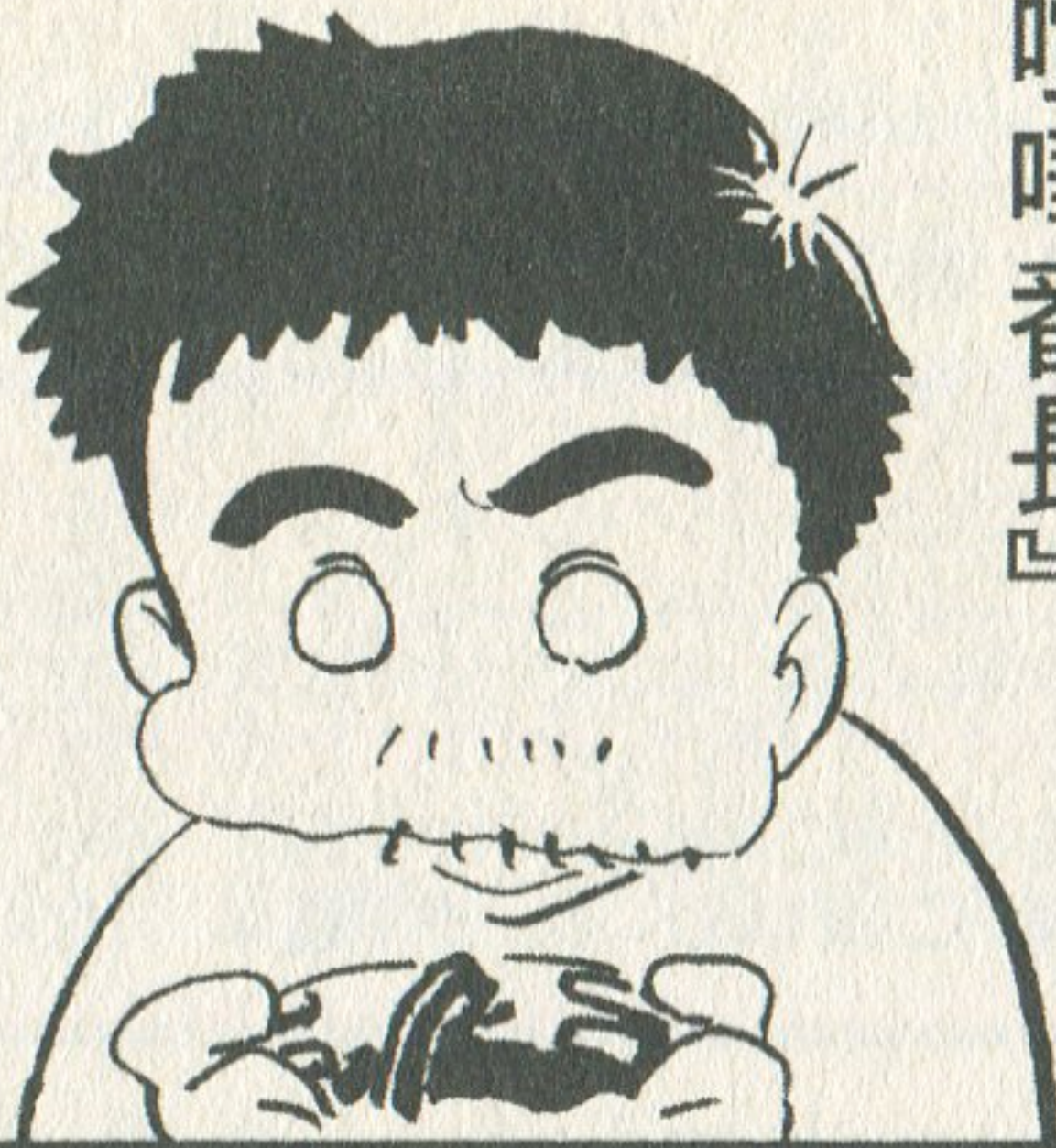
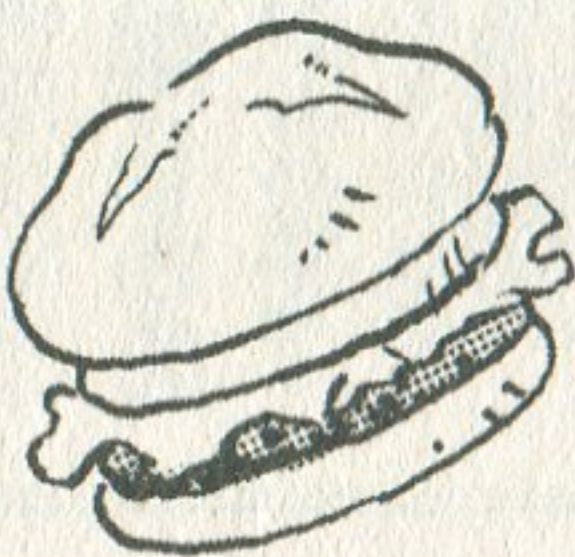
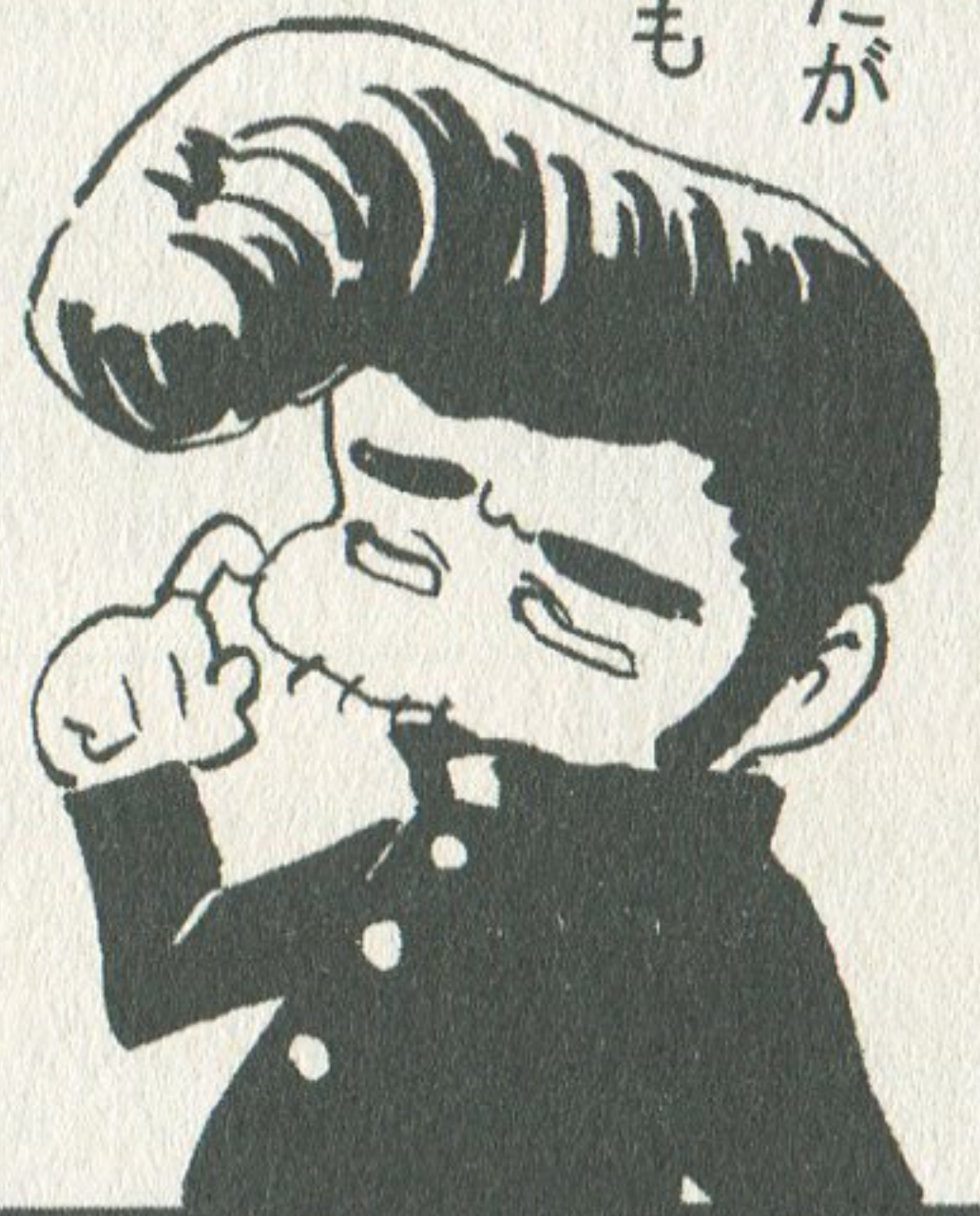
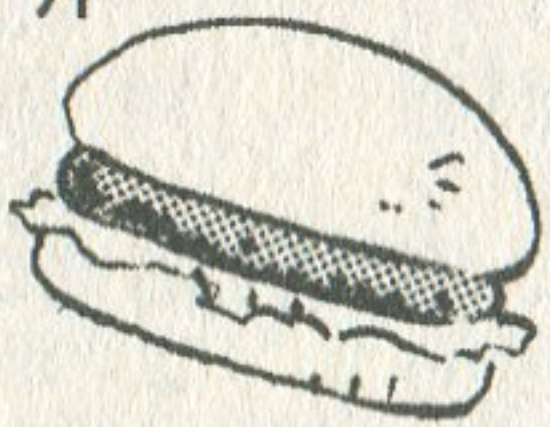
絵で見るゲームソフト批評

喧嘩番長

絶滅の危機に瀕している「番長」「ツッパリ」の世界を再現した異色のアクション。「メンチビーム」のインパクトは強烈無比！

text by 安本豪"leye"
プレイ時間：30時間

ジ ツッパリアクションアドベンチャー
メ スパイク　機 PS2
¥7,140円（5%税込）　発 05年6月9日

今回プレイしたゲームは
売り上げも順調そうな
『喧嘩番長』
こだわりが溢れていて
楽しいゲームでした・・・

・・・でしたが
どうしても
僕には
最上級の
『シンプル2000シリーズ』
の枠から脱し切れていない感が
拭えなかった訳で・・・
面白いけれど
何か物足りないと言うか・・・
例えるならば
ファーストフードの
『高級志向
バーガー』
とでも
言ったらいいのか・・・
・・・違うか・・・（汗

まず第一に
ゲームバランスが
あまり良くないのが気になりました。
肝心の喧嘩バトルに
関しても
ボスは例外なく
背後攻撃からの
つかみ攻撃の
一辺倒で片が付く
と言うのに
ザコに囲まれると
エライ苦労・・・
だからと
逃げれば
シャバ僧に・・・（汗

俺の後ろに立つなっ!!

またこの主人公が
ちょっと走るとバテてしまう
スタミナのなさ…
おかげで広大なマップが
恨めしい
こと…
恨めしい
こと
…

ぜぇ
ぜぇ…

ちなみにこの問題はアイテム取得により
解決されるのでご安心を。

それまでは
やっぱり
辛いけれど…

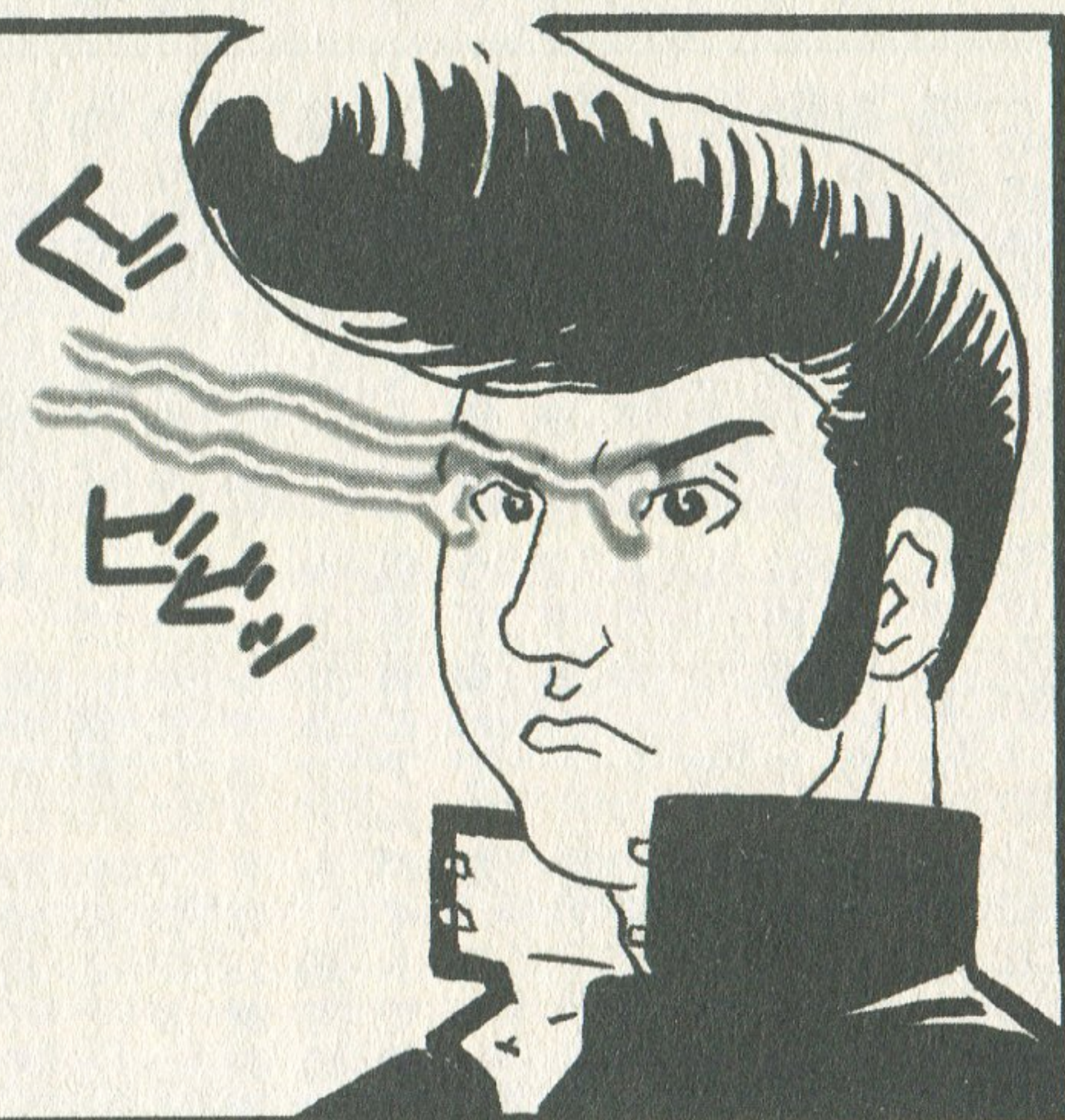
それからキャラクターに
魅力がないと言うか…
掘り下げが
されていないというか…

最後のボスも
何の魅力もない

ただの
荒くれ者…

やはりここは
山のようにデカイ
「バケモノ番長」
くらいの方が
盛り上がっただろうなぁ…

しかしこの作品が
『メンチビーム』の飛び道具と共に
僕の脳裏に焼きついたことは
紛れもない事実…

ビビッ

リアルとゲームの面白さの
バランスがあと少し
足りなかった
のかなぁ…

…残念…

ゲームショップで語れ場

語り手：メッセサンオー本店店長　金寿彦

テーマ15
レーティングと規制販売

「ヤバイ」という感覚が麻痺してる

――この春、監禁王子の事件から始まって、神奈川の『GTA3』の件まで、ちょっと世間的に動きがあったと思うのですが……。

金店長（以下、**金**）：監禁王子の事件は大きかったね。どの番組も取材に来て、取材許可なんか出してないのにいきなりカメラ回し始めたり、ものすごかった。あの時にちょっとまずいなと思ってたら、今回の神奈川の件があって。まあ神奈川の話はね、**今さらあのタイトルってのもどうかと思うよね。**最初の報道では「人を撃ち殺すゲーム」とかになってたでしょう。そんなの過去にいっぱいあったし、今さらそこに論点持ってこられても話は続かないなと思ってた。ただ、物の売り方まで話を持ってきた瞬間に「ちょっと待てよ」と。

　確かに、今のレーティング自体は微妙だし、自主規制的な部分でもっときちんとやっておくべきだったというのはあると思う。**人間、どうしても麻痺してくるじゃない。**今回の一連の流れでは、この「麻痺」って部分が重要だと思う。自制できないから規制されるわけでしょう。麻痺って自分で気づいてないところで進むから麻痺なんであって、自覚してる麻痺なんてないんですよ。それがものすごく怖い。最初に『GTA』を見たとき、どう思いました？

――ここまでやっていいのかなとか、すごいのが出てきたなとか――。

金：うん、**初めはみんな「これやばいよ！」とか言ってたじゃない？**　いろんなメーカーが版権を欲しがってたものの、日本じゃ発売できないよねってなって降りたわけ。そこでCEROが出てきて、カプコンが発売してみたら20万本でしょう？　亜流みたいなゲームも出てきてるし、やっぱりこれは麻痺なんですよ。放置している時間が長すぎた。

「このぐらいいいんじゃないか」ってみんな自分の都合のいいように解釈して麻痺してくるじゃない。未成年に1本売っちゃったから2本目も、暴力的なゲームで1回成功したから次も……っていうふうに。売り方もそうだし、物作りもそう。映画や小説なんかの異業種がここまでOKなんだから、ゲームもOKなんじゃないかとか。根底にそういう意識があったんじゃないかな。

――物の売り方に言及してきたのが問題ということですが。

金：秋葉原の話で言えば、アダルトとか暴力とかには気をつけてたのね。ギャルゲーとエロゲーが混在してるのが秋葉原という街なので、特にアダルトに関してはすごく気をつけてたんですよ。学生服には売らないとか、微妙な感じのお客様には身分証明書を見せてもらうとか。CEROで**18歳のレーティングになっているものは、店頭デモをやめよう**という話もあった。でも、こういう自主規制をしてないお店を野放しにすると、平等性の問題も出てくる。**「この店は身分証とかうるさいこと言うから、ヨソで買おうぜ」っていうのは出てくるでしょう。**自分だけが気をつければ済むという話じゃない。

　だから区分販売もね、最終的には全国でそうなると思いますよ。ただ、実際やれることとやれないことはある。うちみたいにフロアがいくつもあるような店なら「じゃあ2Fは18歳未満立ち入り禁止に」とかできるけども、**地方の、1店舗10坪くらいで経営者とアルバイトでやってるようなお店はどうするんですか。**そういう店はいっぱいあるんですよ。

　区分しろって言われたら、レジのそばに置くとかいう形になるでしょう。物理的にカーテンやトビラで区切るのは困難だね。**隠すと見たくなるし、自分が入手できないものこそ欲しくなるのが人情ですから。**アメリカの話ですけど、『GTA』が万引き率ナンバーワンになったり

するわけですよ。未成年だから買えない＝盗んでいくみたいなね。

あいまいにしてきたツケ

――区分販売が物理的に難しいお店の場合、そのソフト自体を置かなくなることも考えられますよね。

金：うん、そこが大事なところ。実際、18歳未満はダメというゲームは少ないわけだから、**「じゃあこのソフトを売らなきゃいいんだろ」**と思って外しちゃうこともあると思う。そして今までと同じやり方でやっていこう、というのは十分ありえるわけ。雑誌なんかの情報の問題だって出てくる。たとえば子どもが買えないソフトの情報を「ファミ通」に載せていいのか？　とかね。それが進むと、メーカーだって「一般の雑誌には載らないし、置いてもらえないお店も多いなら、作るのをやめてしまおう」となるかもしれない。カプコンだって「ロックスターのゲーム出さなければいいんだろう」って考えてしまうかもしれないでしょう。そうじゃなくても、単にびびって15歳くらいまでにしておこうか、となるかもしれない。そうすると**規制の対象になるようなゲームは、絶滅はしなくても、縮小傾向になる可能性は大きいよね。**これじゃゲームが面白くなくなるし、別の意味で問題だと思う。

入りにくいなー。

イラスト：しろ

――もし区分販売が義務付けられたら、どうされますか。

金：いざやるとなったら、メッセはやる。カーテンとかトビラとかで区切ることはしないけれども、『ＧＴＡ』だったら、洋ゲーの棚から18禁の棚に置かざるをえなくなってくると思う。本当は、洋ゲーコーナーにも1つ、18禁のほうにも1つ商品を置ければ理想なんだけど。それは、うちではできるかもしれないけど、さっきも言ったようにスペースの問題で、このやり方ができないところも多いと思う。

――家庭用ゲームとPCゲームを両方置いているお店の場合、「18禁だから」という理由で、ある一角に残虐・暴力系と美少女系とボーイズ系が一緒くたに並べられるようなこともあるのでは。

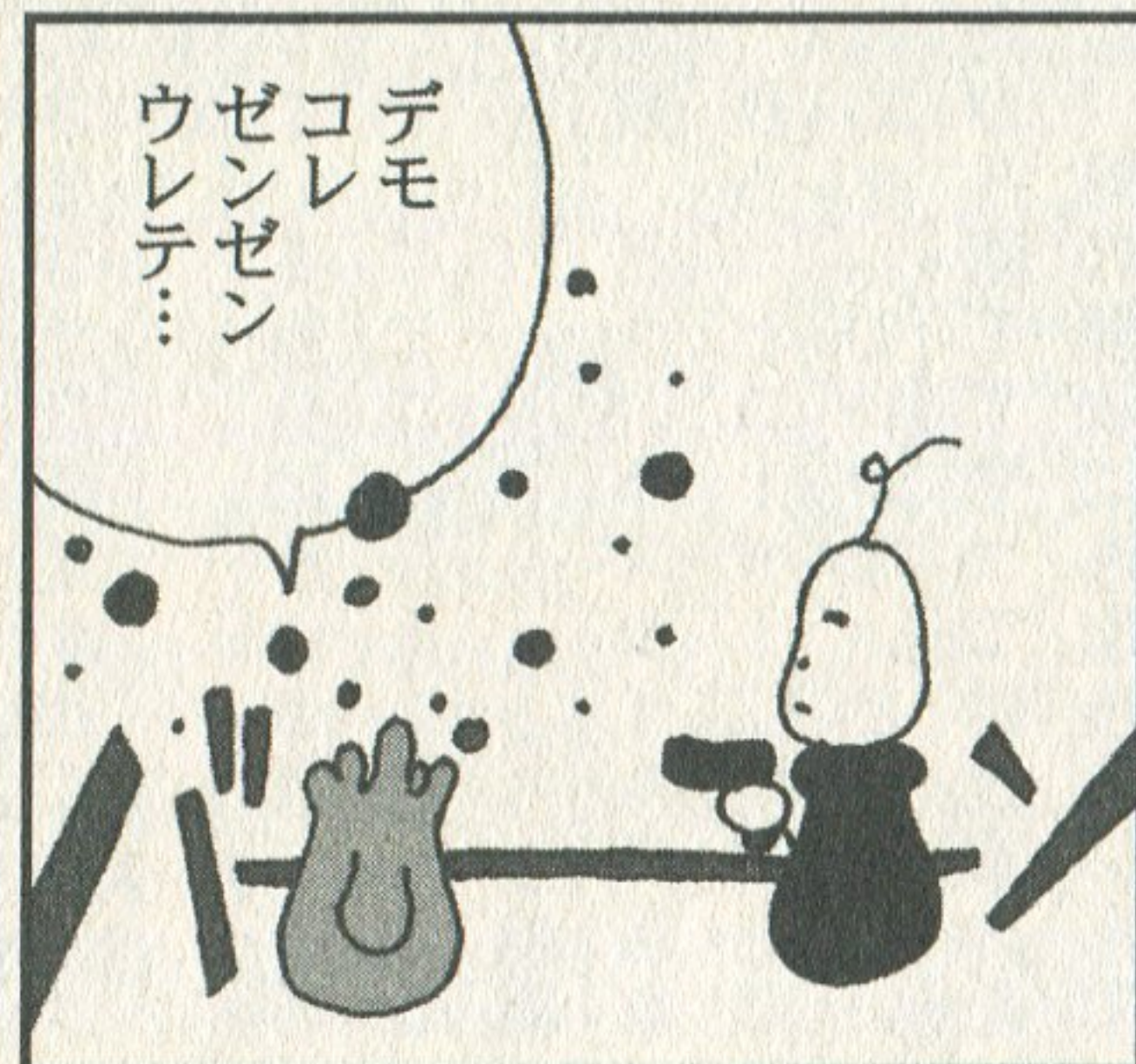
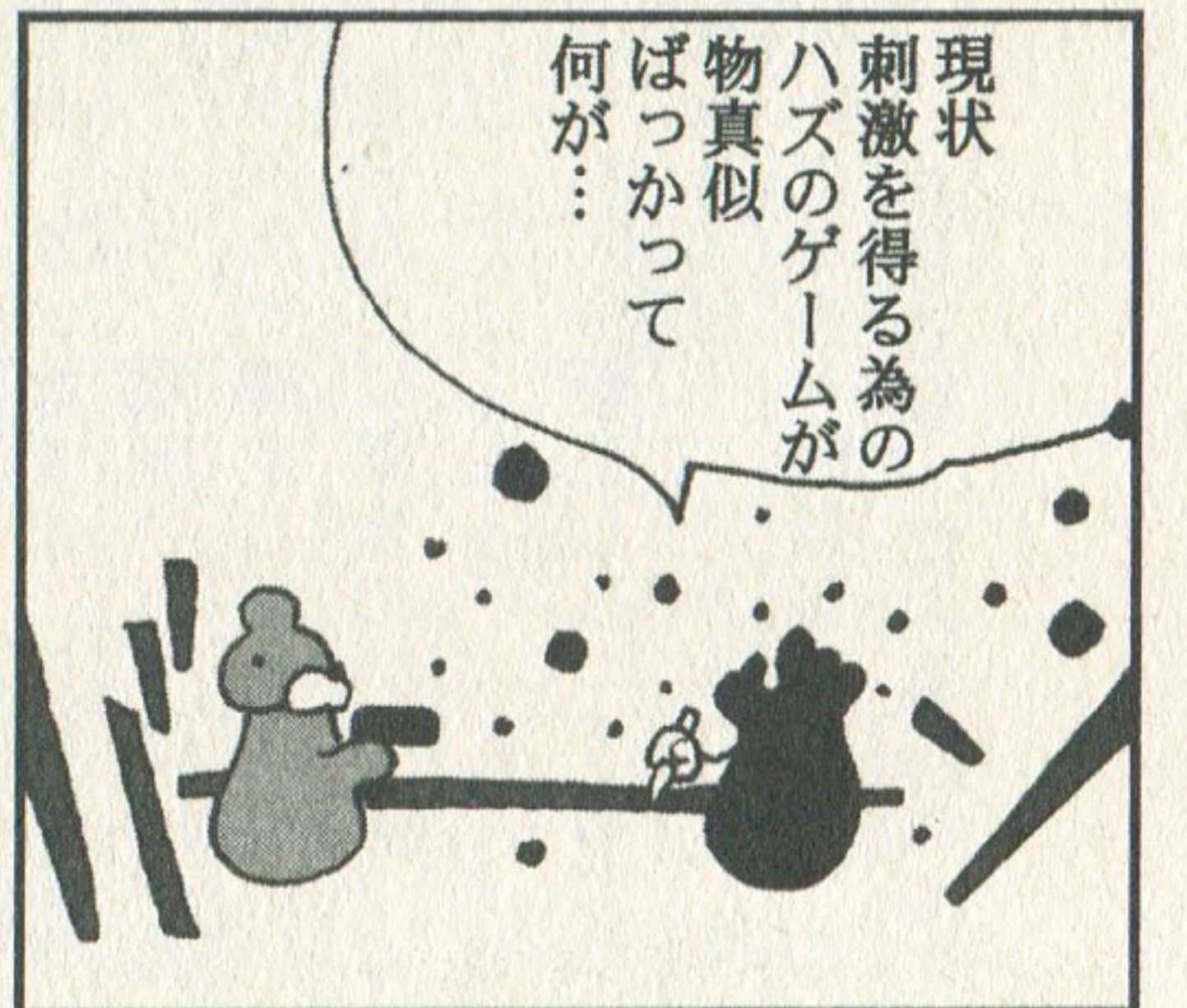
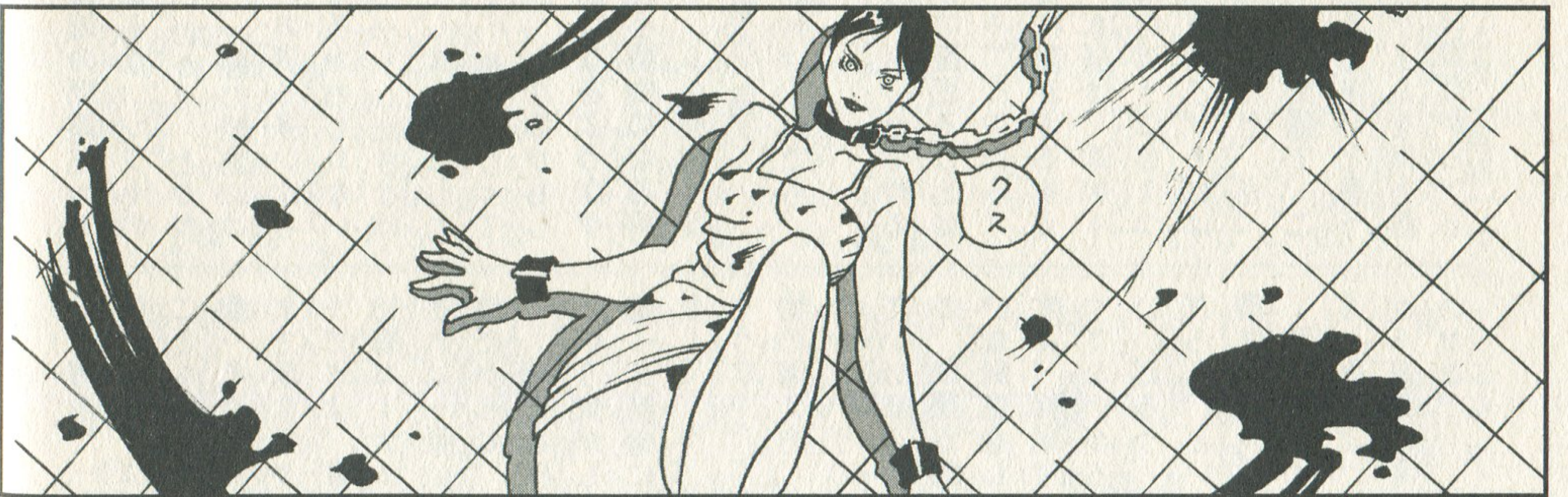
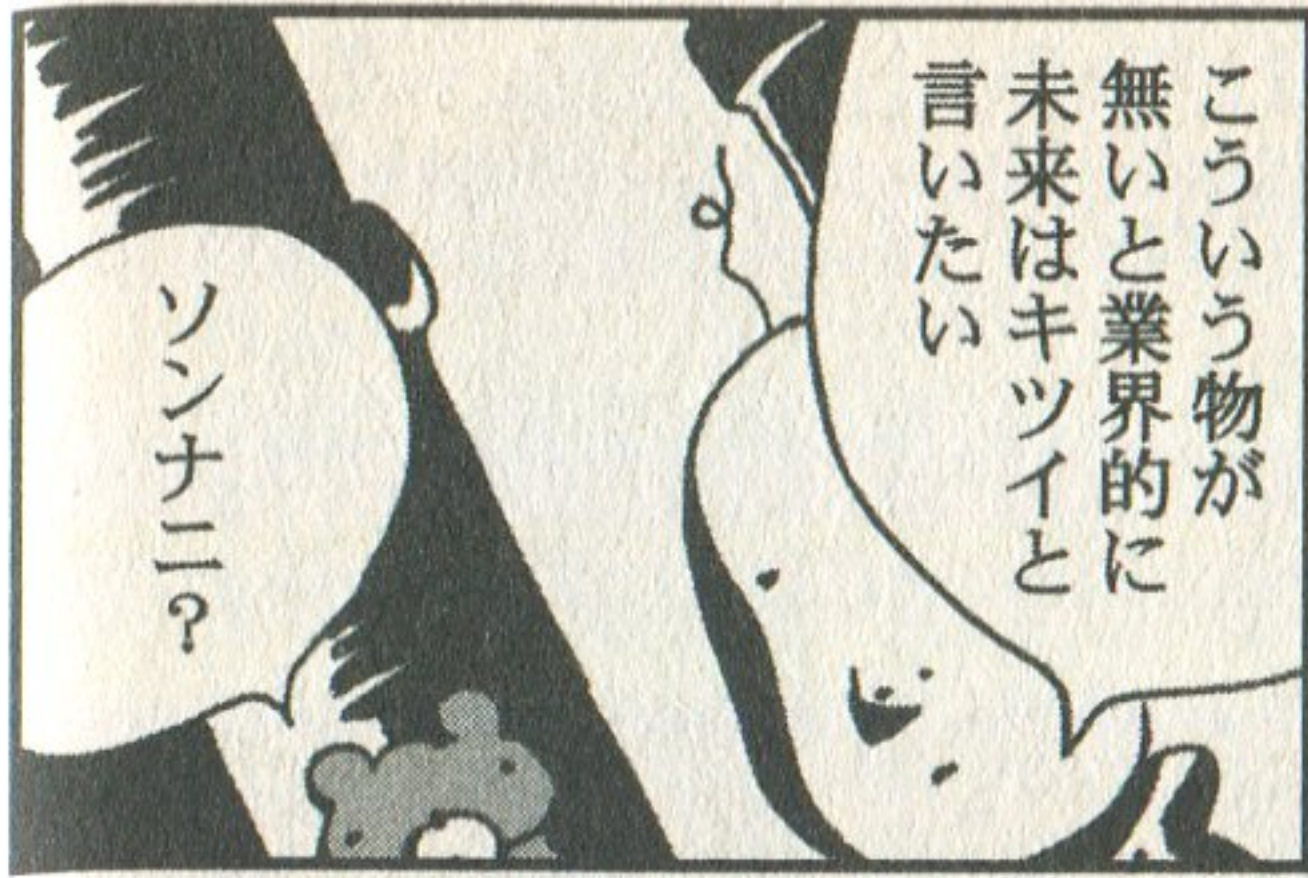
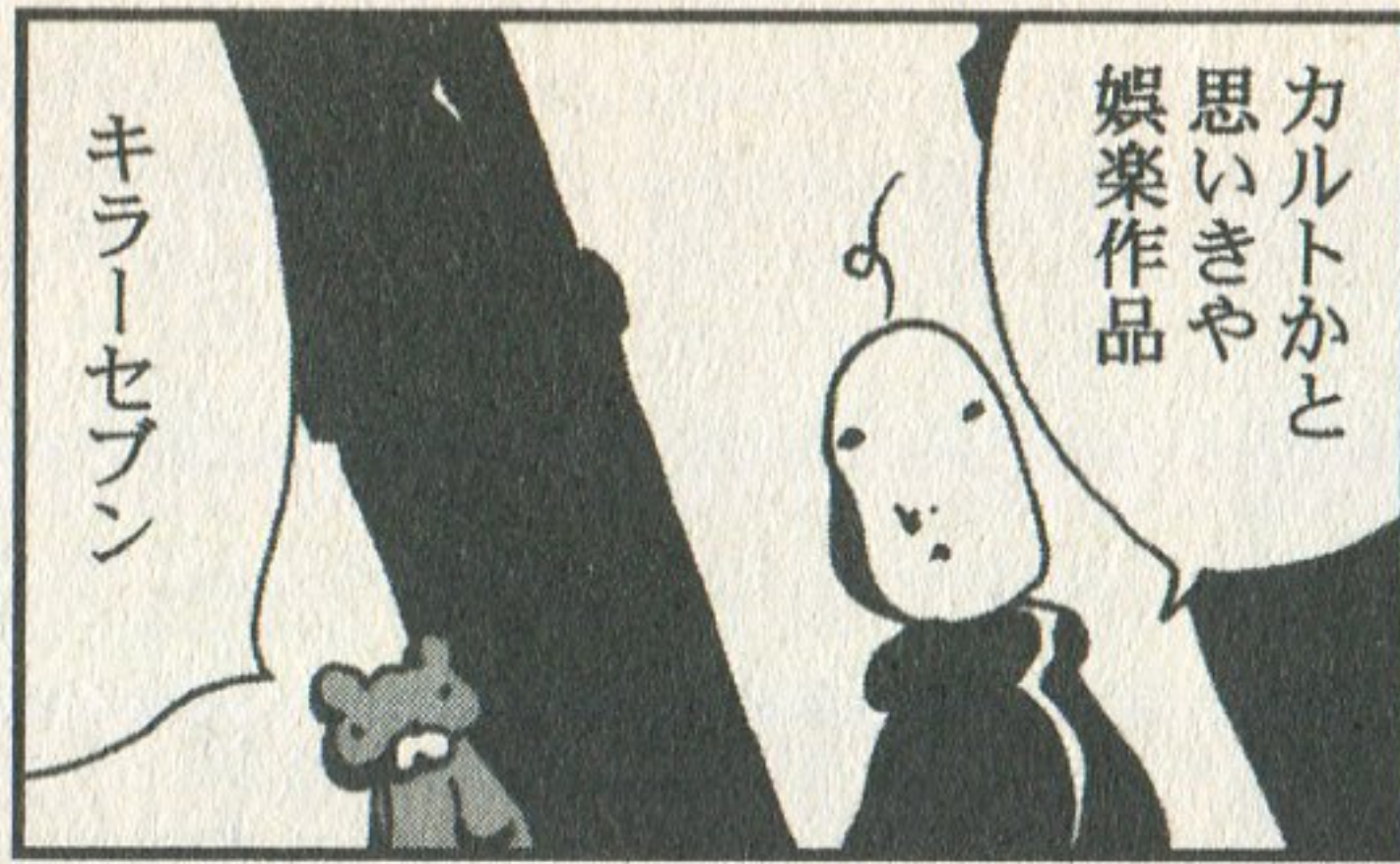
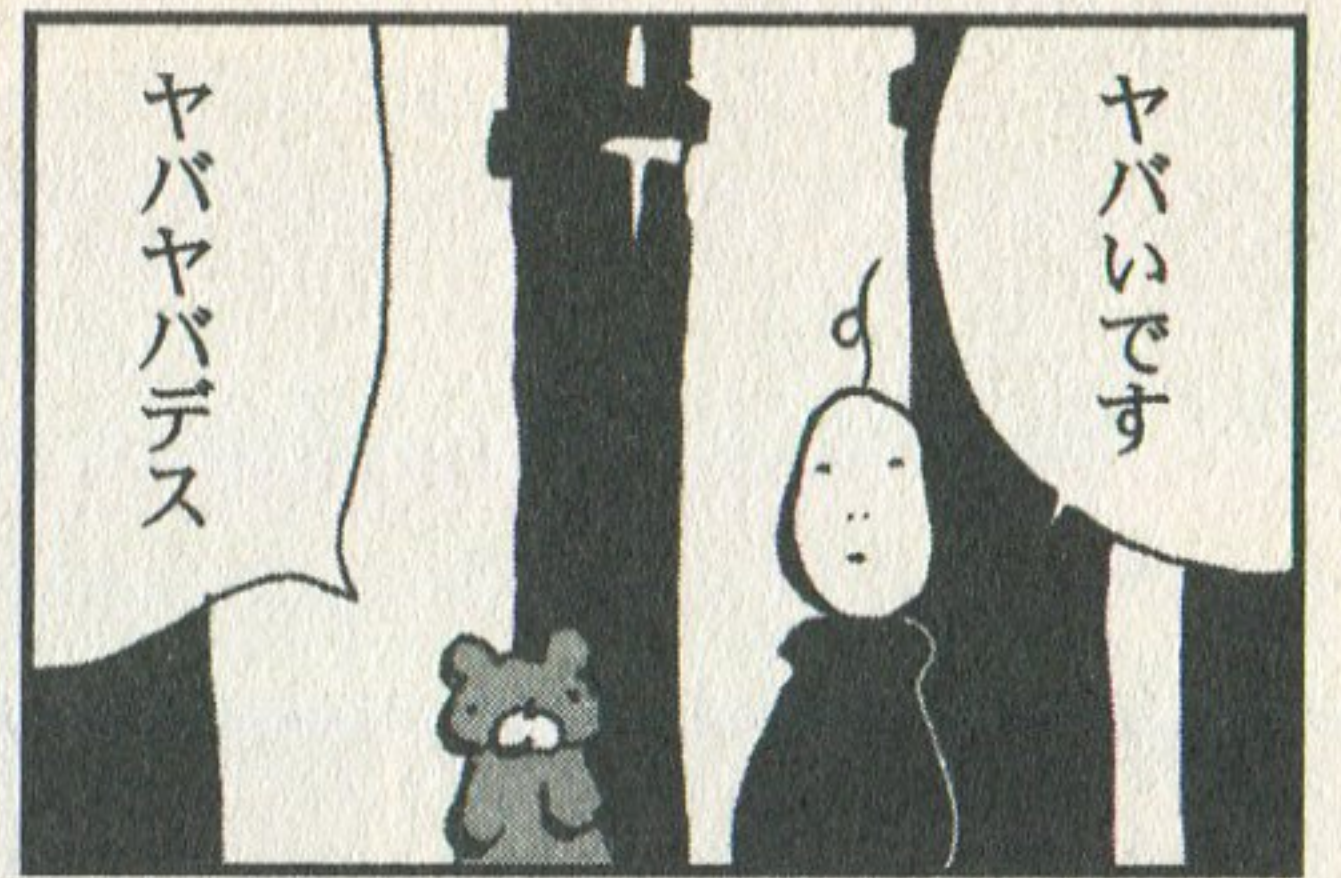
金：そう。それも問題だよね。見たくないものまで見なきゃいけなくなる。立派なハラスメントですよ。家庭用の18禁コーナー、美少女系の18禁コーナーと、ジャンルごとに場所を確保できれば一番いいけれど、そうも行かないのが実情だからね。

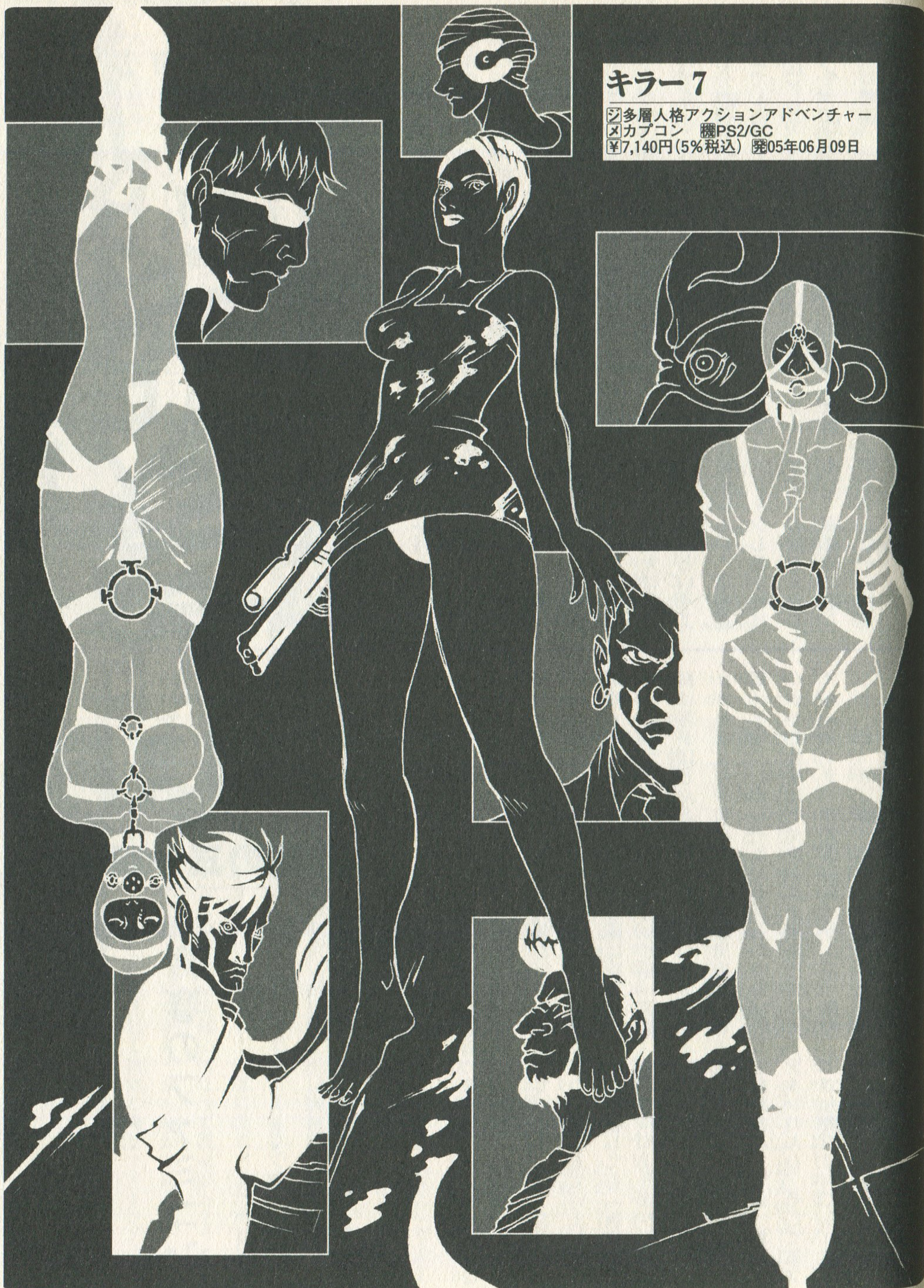
――考えるほどにさまざまな問題が出てきそうという気がしますが。

金：今話題になっている部分はきっかけにすぎなくて、もっといろんなことが起きると思ってる。そうなったときのために、対応できるような組織、物の考え方、価値観、どういうスタイルの店なのかというのを、きちっとユーザーに理解させていけるような対応をしていかないといけないね。**問題が起きたから慌ててやっつけ仕事みたいな対応をしても、何の解決にもならないんですよ。**結局今まであいまいなまま、法律で決まってないからいいだろう、規制されてないからいいだろう、裁判か何かで確定してからでいいだろう、という、自分たちに都合のいいような理由で先延ばしにしてきたツケがきてるんだよね。

最終的には、いずれ区分販売しろって言われると思うよ。絶対なると思う。だからこそ、今から真剣に考えていかなきゃいけないんじゃないかな。

（6月某日　都内某所にて）

ヤバいです
ヤバヤバデス
カルトかと
思いきや
娯楽作品
キラーセブン
こういう物が
無いと業界的に
未来はキツイと
言いたい
ソンナニ？
GAME BEAUTY MUSE EXPANSION
TOMOHARU SAITO
まあ
刺激的で
あろうとする為
判りにくいのは
むしろ
ゲームとして
回帰的かな
と
シュコー
ヒロインの
特技が
リストカットって
コビなさすぎですが
何ヨ
クス
現状
刺激を得る為の
ハズのゲームが
物真似
ばっかって
何が…
デモ
コレ
ゼンゼン
ウレテ…
ヒット作の
ゾクヘンシカ
買わん
ユーザーガ
馬…

キラー 7

ジ 多層人格アクションアドベンチャー
メ カプコン　機 PS2/GC
¥ 7,140円（5%税込）　発 05年06月09日

あの日、彼女と見た『スーパーマリオ』から始まった

名越流芸帖
なごしぶげいちょう

其の三十四

「青春のファミコン」

Text by 名越稔洋

映画を作りたかったけれど……

僭越ながら6月で40歳になりました。思えばセガに入社してゲーム作り始めて丸16年。東京に出てきて20年。早いなぁ。というわけで、今回は私の青春時代からゲーム業界に入るまでを振り返って語らせてください。

ゲーム業界に入ってくる人は毎年多いですが、最近は早い時期に業界を目指してくる人も多いようです。俺は正直に言うとゲーム業界に入ろうと、そんなに早くからは決めていませんでした。もともと美大に入った段階でも「こういう未来になるために」という確固たる意志というより、自分の特技で人に自慢できるのは絵を描くことくらいという消極的な理由でした。そして学校の勉強にしてもグラフィックを少し憶えれば「やっぱグラフィックだよね」、インダストリアルデザインの授業をかじれば「やっぱプロダクトじゃん」なんて言う状態。そして最終的に選んだ専攻は映画。一貫性無し。バラバラ。でも映画は好きでしたから授業は楽しかった。好きという理由だけでしたが良い選択でした。やはり「好き」というのは本当に大切だと思います。

そして気がつくとあっという間に就職活動の時期に。何も決まってない自分は焦るばかり。当時の日本はバブルでしたから、とにかく広告と放送メディア系がダントツ人気だったのを憶えています。で、自分は当時何を考えていたかというと「映画」の道に行こうと考えていました。専攻もそうだったし。しかし道は険しく、どこに連絡しても「制作での新卒採用」というものはほとんど無い状態。考えてみれば当時の日本映画は客がほとんど呼べずの時期。集客できる映画と言えば高倉健さんとかが出る大作や旬のアイドルが出演してる映画くらい。採用がないのも頷けます。しかしそれでも何とかせねばと探し続けたのですが、結局見つかった仕事はアダルトビデオ専門プロダクションのAD、そして某フィルムメーカーの営業企画。うーん。微妙……でも贅沢言ってられないし……と、毎日思い悩んでいました。

そしてある日、収穫のない就活

からブツブツ考えながらアパートに帰って来た日のことです。そしてその日が、ゲーム業界に行こうと決めた日でもありました。では何があったのか？　ちょっと話がさかのぼります。

そしてファミコンとの出会い

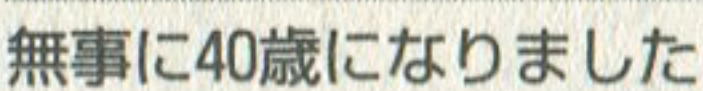
当時、俺には一緒に住んでいた彼女がいました。実はこの人こそ、今思えば今の自分の原点になるような存在の人でした。付き合い始めたのは大学一年の時。田舎が山口県と愛媛県ということで、なんとなく話し言葉も近いのもあり、意気投合して気づくと同棲状態に。しかし俺も彼女も本当に貧乏でテレビを見ることくらいが唯一の娯楽、という日々。それでも毎日が楽しいと思えた最初の12月、2人で晩ご飯の買い物に行った時、スーパーであるモノが目にとまりました。真剣に見入っていた俺に「何をそんなに見てるの？」と彼女。「見てみ。これがほら、あの……」と指差した先を彼女が見ます。そこには『ファミコン』が。「へぇ。これがそうなん？」「うん。でも14800円か……高いなぁ」「そうやね。高いね」なんて会話をしつつ、結局買えるわけもなく家路に。しかしよほど俺が残念そうにしてたのが気になったらしく、帰り道に彼女が俺に聞きます。「そんなに欲しいん？　ファミコン」「うん。そりゃね。でも高いよ。それにソフトも買わないとダメだし」と改めて手の届かなさを認識する俺。それからしばらくは同じスーパーに行ってはファミコンの箱を眺めて帰る日が続きました。

そしてクリスマス、俺はつまんない物しか買ってやれなかったのに、バイト代と仕送りをはたいて、彼女がなんとファミコンを買ってくれました。その時の俺の反応はきっともう子供。ありがとうも言わず、夢中で箱を空け、あわててコンセントとケーブルをつなぎはじめました。彼女はニヤニヤして見てます。そして苦戦の後、スイッチを入れました。そこに現れた青々とした空をバックに燦然と輝く「Ｓｕｐｅｒ Ｍａｒｉｏ ｂｒｏｓ.」のタイトルは今も忘れられません。今思えばアホな話ですが、何故か電源投入してた時は、部屋の明かりを消していたのを覚えています。もうほとんど何かの儀式のような感じですが、それくらい特別な行為でした。で、ゲームもせずにじっと2人で、ただひたすら、目を細め、その絵をじっと見ていました。「きれいやね」と彼女が言うと、画面の色に吸い込まれそうになっていた俺も思わず「本当。すごいきれい……」と、声が出ます。「あっ。動いた」彼女がオートデモを見て言った時、そうだ。これはゲームなんだから遊ばないと。と気づいて、あわててコントローラーを手にします。「じゃぁ、やってもいい？」「うん！早ぅやってみて！」と、決意を固めつつスタートボタンを押します。

それからは夢中で遊びました。飽きなかった。本当に。寝てもさめても、指が痛くなろうが、目がショボショボしようが、曲が耳にこびりついて離れなくなっても、ずーとやってました。いいところまで行って、学校に行かなきゃ行けないときはポーズを押して授業に出て、また戻ると真剣な顔でまた続ける。プレイ中に足が本体に当たって画面が止まって喧嘩になったり、いいところで話しかけるからうまくいかなかったと子供のような理由で言い合いもしました。そして彼女と俺とファミコン。という生活が始まりました。

ある日、どうにも先に進まなくなった時、攻略本というものがあるの

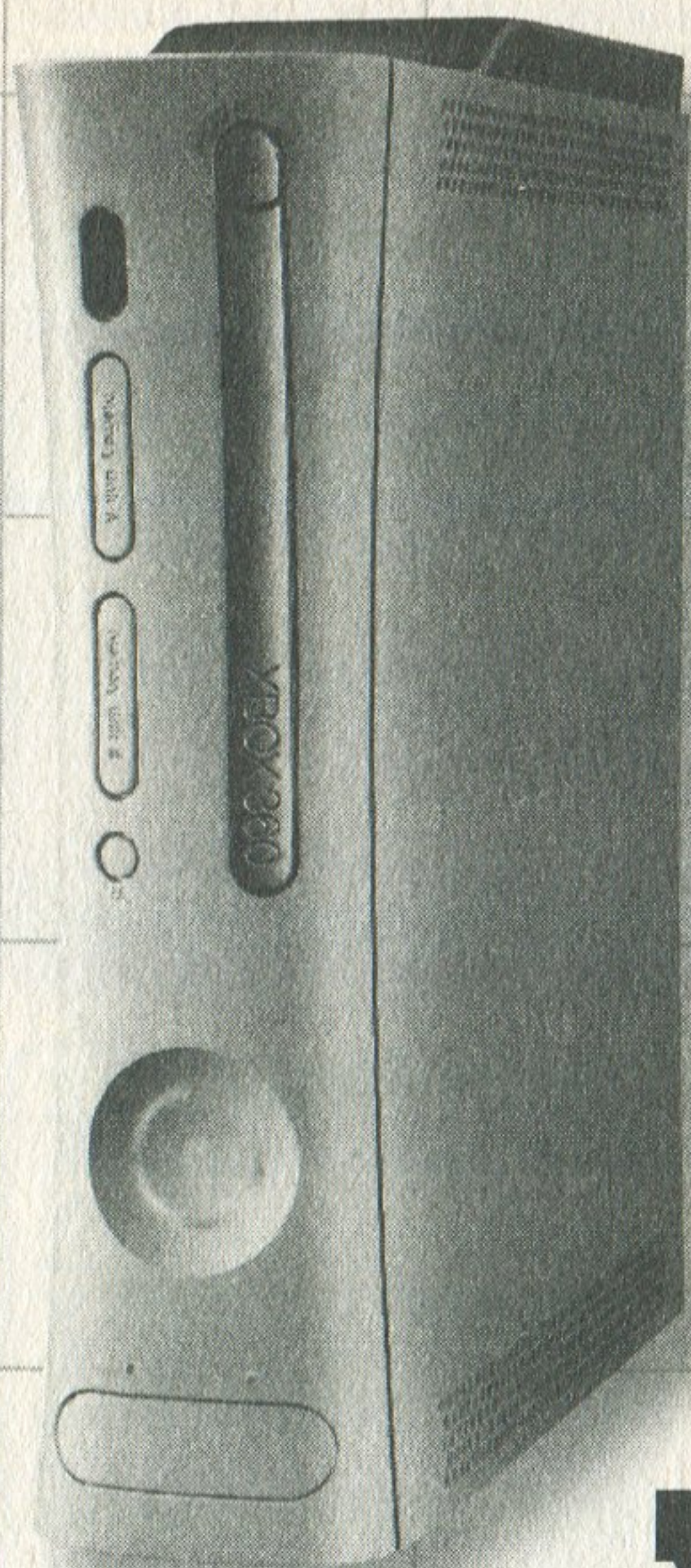
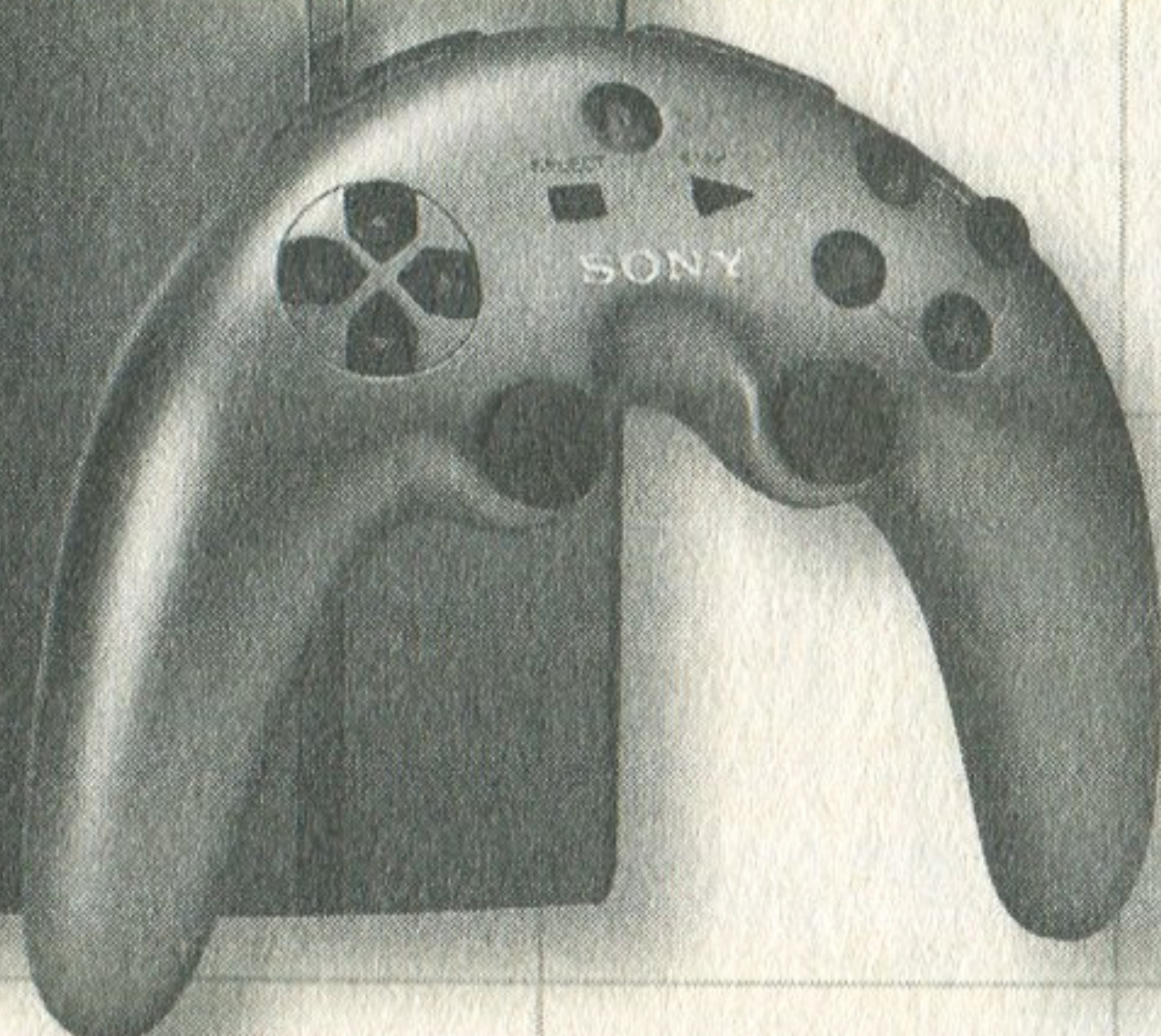
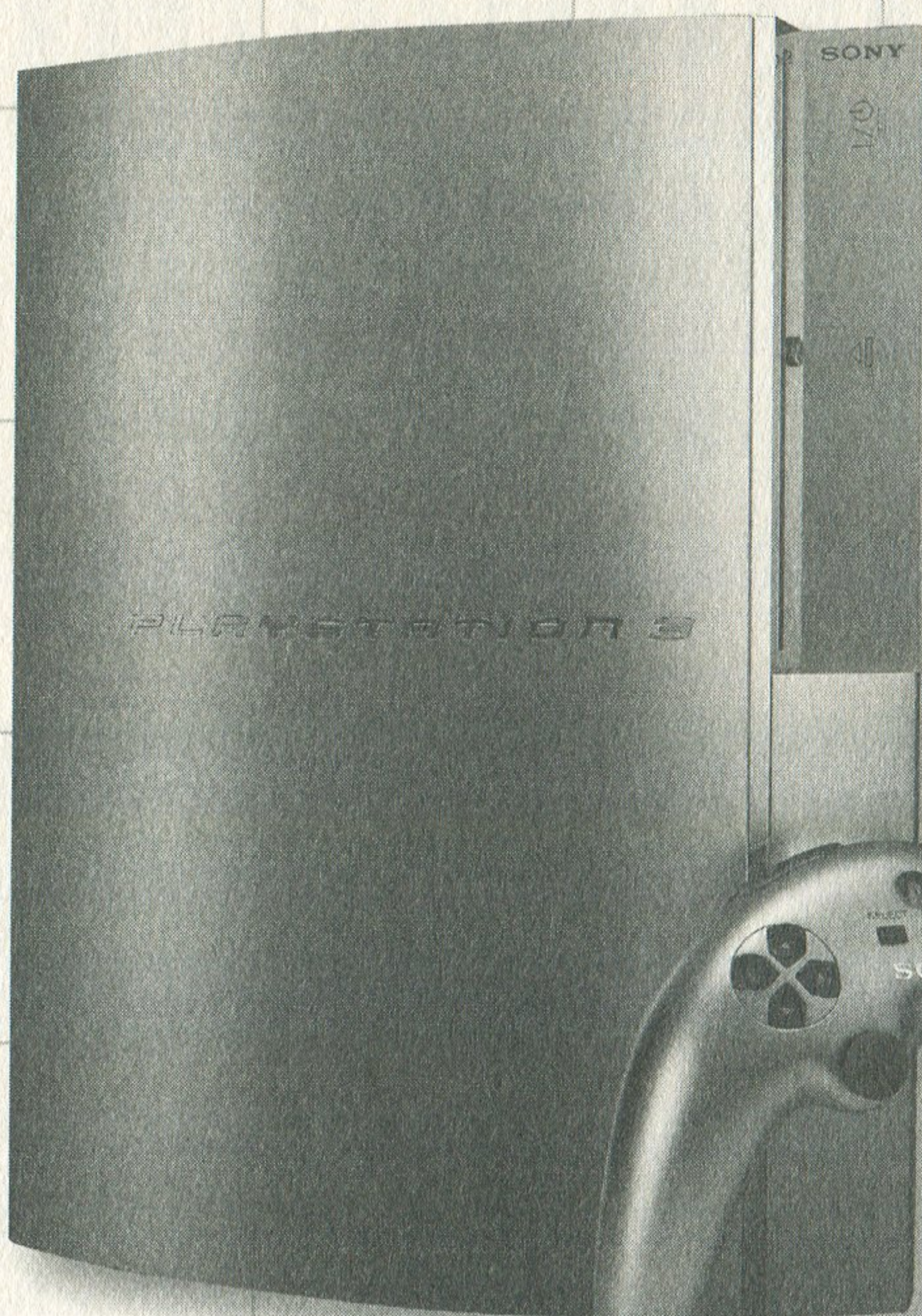
を知り、急いで本屋に走りました。しかし本はビニールの帯がしてあり、中が見れません。下からちょっと除いて見るのですが、見えない。そしてついに意を決して買って帰るとまた喧嘩に。「それ、どうしたん？」「いや、買った……」「お金あったの？」「今週のバス代があったから……」「⁉ バス代？ じゃぁどうやって学校行くの？」「歩いて……」「何考えてんの⁉ 2時間以上かかるよ！ まったく……」と、まぁそんな感じでファミコンがらみで怒らせることもしばしば。授業をサボったとか、攻略本をまた勝手に買ったとか、ファミコンばっかりして遊びに連れて行かなくなったとか。しまいには「あんなもん、買ってあげんかったらよかった！」と涙目で言われたこともありました。

そんなファミコン漬けというか、スーパーマリオ漬けのある日、友達の家でマージャンをして朝方に家に帰ってみると彼女がファミコンをやってました。普段は俺がずっとやっていて彼女がやるのは珍しく、じっとプレイを見ていたのですが、これがなかなかうまい。ついには俺がいつも進めなくなるところもあっさりクリア。「ちょっと待ってや！ なんでそんなにお前うまいんや？」と聞くと「だって、ほら」と指差す先には見たこともない残機数が！ 今思えば１００人マリオをはじめて見た瞬間なわけですが、どうやるのかなかなか教えてくれない。ついに土下座して教えてもらい、そこからまた夢中で始めました。その時はもう先に進めないとあきらめかけていた時で、やや飽きかけていたのですが、残機さえあればこっちのものと、一気に最終面まで行きました。そしてついにクッパを倒した瞬間、彼女を見ると爆睡中。あわてて引っ叩いて起こし「ほら！ おっ、終わった‼」と声かけると、彼女もあわてて起きて画面を見ています。すると超シンプルなエンディングが。そこで初めて、ゲームって映画みたいにちゃんと終わりがある、ということを知りました。その画面も、買って来て初めてファミコンの画面見たと同じで、神秘的で、いつまでもずっと見入っていました。で、ますますゲームが好きになり、たまにですがゲームセンターにも行くようになり……と、まぁそんな日々を送っていたわけですが。

無事に40歳になりました

話をようやく戻します。就活から帰ってきた日、その彼女に言われた一言があります。「今一番好きなこと仕事にすればええんと違う？」で、考えました。確かに映画の勉強はしたけど、この4年間、一番好きだったのは、何か？ 自分の中で最も思い出深く、ワクワクしたことは何か？

そう考えると、自然と答えは出てきました。そしてそこから今に至るのですが、気が付けば40歳。今でも思うのは、自分の信じる「好き」を全うしてきたことが一番よかった。ということです。そして同時に今でも自分に問うことがあります。俺は、あの頃、あの彼女と見つめたあの画面の感動を、人に与えているのだろうか？ 人の思い出の一場面にしてもらえるような手伝いが、俺にはできているのだろうか？ その問いに答えるため、これからもがんばります。ではまた。

勝つのはどれだ!?

5月に開催されたE3で一斉にその姿を現したPS3、Revolution、Xbox360の三大ハード。夏の東京ゲームショウを間近に控えながらも、いまだ謎に満ちたその実態に迫る。マイクロソフトがもくろむ起死回生の一手とは、そしてSCE、任天堂の強みと意外な落とし穴とは——?

新ハード

E3 2005 祭りのあと

例年より1万人も多い集客を数えた今年のE3。今、祭りのあとの高揚感と倦怠感が広がっている。僕たちはそこに何を見たのだろうか。

TEXT BY 大槻典博

すべてを飲み込む会場のどん欲さ

人、人、人。E3 2005の感想をひと言で表すと、「とにかく人が多かった」に尽きる。3日間でエキスポの入場者数は例年より1万人多い約7万人。例年は最終日ともなると客足が半減するのだが、今年は任天堂ブースをはじめ、行列が最後まで絶えない光景がそこかしこで見られた。会場の陰の主役は、待ち時間に遊ばれたDSやPSPなどの携帯ゲームだったのかもしれない。

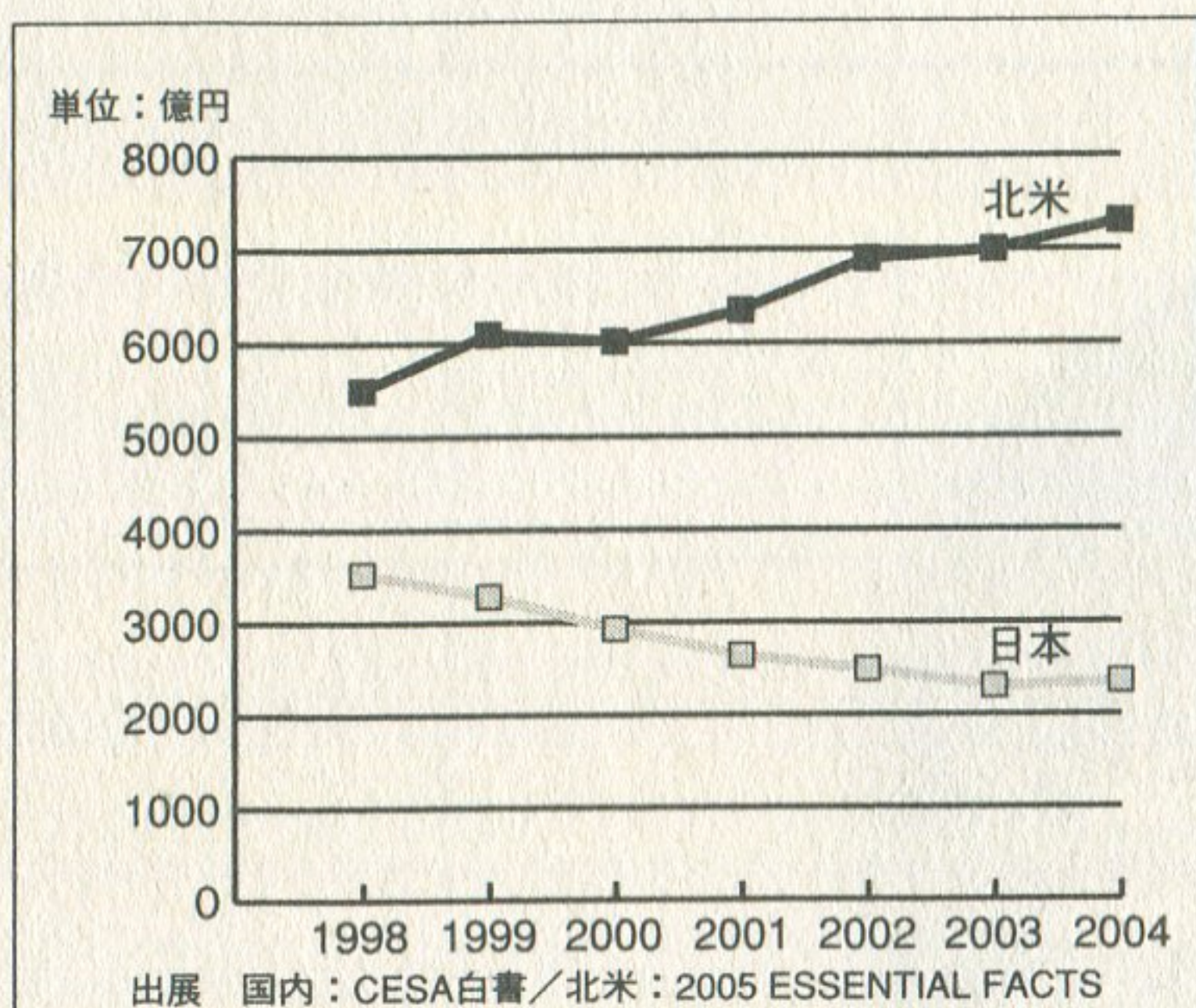
最大の目玉は、やはり新発表となった次世代コンソール群だったが、入場者の目はそこだけに集まっていたわけではない。もともとE3は北米ホリデーシーズン向けの商材が流通関係者に披露される場所。3大ハードメーカーのブースも、展示の中心は現世代機のタイトル群だったことをあらためて記しておきたい。

任天堂ブースの目玉は、なんといってもGC版の新作『ゼルダの伝説 Twilight Princess』そしてDSだった。MSブースは年末に発売予定のXBOX360、そして充実したXBOXタイトル群。SCEブースは幅広いジャンルをそろえたPS2タイトルと、映像タイトルなども含めたPSPというところだろうか。

ほかに目についた点としては『ゴッドファーザー』（EA）や『ピーター・ジャクソンのキングコング』（UBI）など映画ゲームの進展。広大なブースを金網で囲み、関係者以外シャットアウトしたロックスターブース（『GTA』シリーズほか）の話題性。昨年に比べて急増した携帯電話ゲームの出展数といったところ。特に携帯電話ゲームについては今後日本同様の伸びが期待され、各社の力の入れようが感じられた。

一方で昨年のE3で話題を集めた新作FPSや3Dエンジンの出展ラッシュは、今年はひと段落。またオンラインゲームについても、全世界で150万本の出荷を記録した『World of Warcraft』が話題を独占。コンソール側でも世代交代の時期だけに目新しいタイトルはなく、DSのオンライン対応が新しい予感を感じさせるにとどまった。

それにしてもE3で感じるのは、欲望をすべて飲み込もうとする米ゲーム業界のどん欲なまでの積極性だ。日本市場が97年をピークに下降したのに対して、米市場はいまだ拡大を続けている。ハリウッドは今夏、18週連続の前年割れと記録的な不振となったが、ゲームがその轍を踏まないことを祈るのみである。年末年始に投入となる次世代コンソールはさらなる市場拡大の福音となるのだろうか、それとも……。

単位：億円
8000
7000
6000
5000
4000
3000
2000
1000
0
北米
日本
1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004
出展　国内：CESA白書／北米：2005 ESSENTIAL FACTS

北米・国内ソフトウェア市場推移

Xbox360の最新タイトルから占う今後のゲーム業界

『Gears of War』をはじめ、会場中の注目を集めたタイトルがめじろ押しのXbox360ソフト。新たな動きは着実に生まれている。

TEXT BY Dragonwar 1とゲーム批評取材班

前号に引き続いてのフィーチャーとなるが、まずは今年のE3で「Best of Show」にノミネートされたXbox360用ゲーム『Gears of War』にスポットを当てて総括としたい。Xboxタイトルとして発表された中でも圧倒的な臨場感を感じられる本作のゲームデザイナー、クリフ・ブレジンスキー氏（以下クリフ）に話を伺った。

――今回のゲームのテーマとは。

クリフ：人間として技術に依存しすぎてはならない、ということを主軸に置きたいと思っているよ。統合連立政府（The Coalition of Ordered Government）の技術に対する過剰な信頼が最終的には彼らの戦闘効果を制限してしまうんだ。それが、生命本能に頼りながら戦いを続けるローコスト（The Locust）に一敗を喫してしまう原因となるんだ。でもこれがXbox360用ソフトと考えると皮肉なもんだね。

――ゲームデザインとして重視するのは？

クリフ：ゲームの面白さを詰めこんで、誰でもその面白さが理解できるように努力しているよ。今までは、より複雑なゲームプレイを求めるユーザーが多かったけど、僕たちはこのゲームで得られる体験そのものが重要だって思えるものにしたいと考えている。

――開発状況はどうですか？

クリフ：米国でのローンチタイトルとして発売できるように進行させているところさ！

――ゲーム批評の読者にひと言！

クリフ：僕らはビデオゲームが、エンターテイメントとして、小説や、映画または放送よりもっとパワフルなメディアだという強い信念がある。ファンタジー世界そのものをユーザーがコントロールできるわけだからね。このゲームがみんなの期待どおりの作品になるべくがんばるよ！

驚きのあるゲームが減ったと言われる昨今、クリエイターたちもそれをどうにか打開したいと、具体的に動き始めている。もちろんブレジンスキー氏もそのひとり。それが『Gears of War』に感じられたからこそ、E3会場でも高く評価されたのだ。この新たな波が、最終的にどのような成果を招くのか、非常に楽しみだ。

現地から熱いメッセージを寄せてくれた新進気鋭のゲームデザイナー、クリフ・ブレジンスキー氏

リアルに描かれた兵士たちが圧巻。このグラフィックでプレイできる迫力のアクションになるもようだ

一挙逆転!? の強みと課題は

3大ハードのうち、いち早く発売される見通しのXbox360。大苦戦が続く現行機から、どのような教訓を学び、そしていかに巻き返しを図るのか。

現実的な設計でなおかつ高性能

02年とは逆に年末発売予定と最先発の立場になると目されているXbox360だが、そのハード性能は後発2機種と比較して遜色ないどころか、むしろ圧倒している部分が多いことに驚かされる。たとえばPS3のCellプロセッサがPowerPCひとつにSPEを8個（実質的には7個）組み合わせたものであるのに対し、Xbox360は同じPowerPCを3つ搭載するタイプのコアユニットを使用している。SCEが目指すものがかなり特殊だからとはいえ、単純な処理能力では後者がはるかに効率的な設計と言える。

また、ソフトの開発環境が、マイクロソフト自身が長い時間をかけて熟成させたDirectXベースなのも大きな強みである。度重なるバージョンアップの結果、使いやすく洗練された言語になっている点はもちろん、ほぼ同じ環境で開発されていることになるPCゲームと、開発・移植などで連携することが容易だからである。

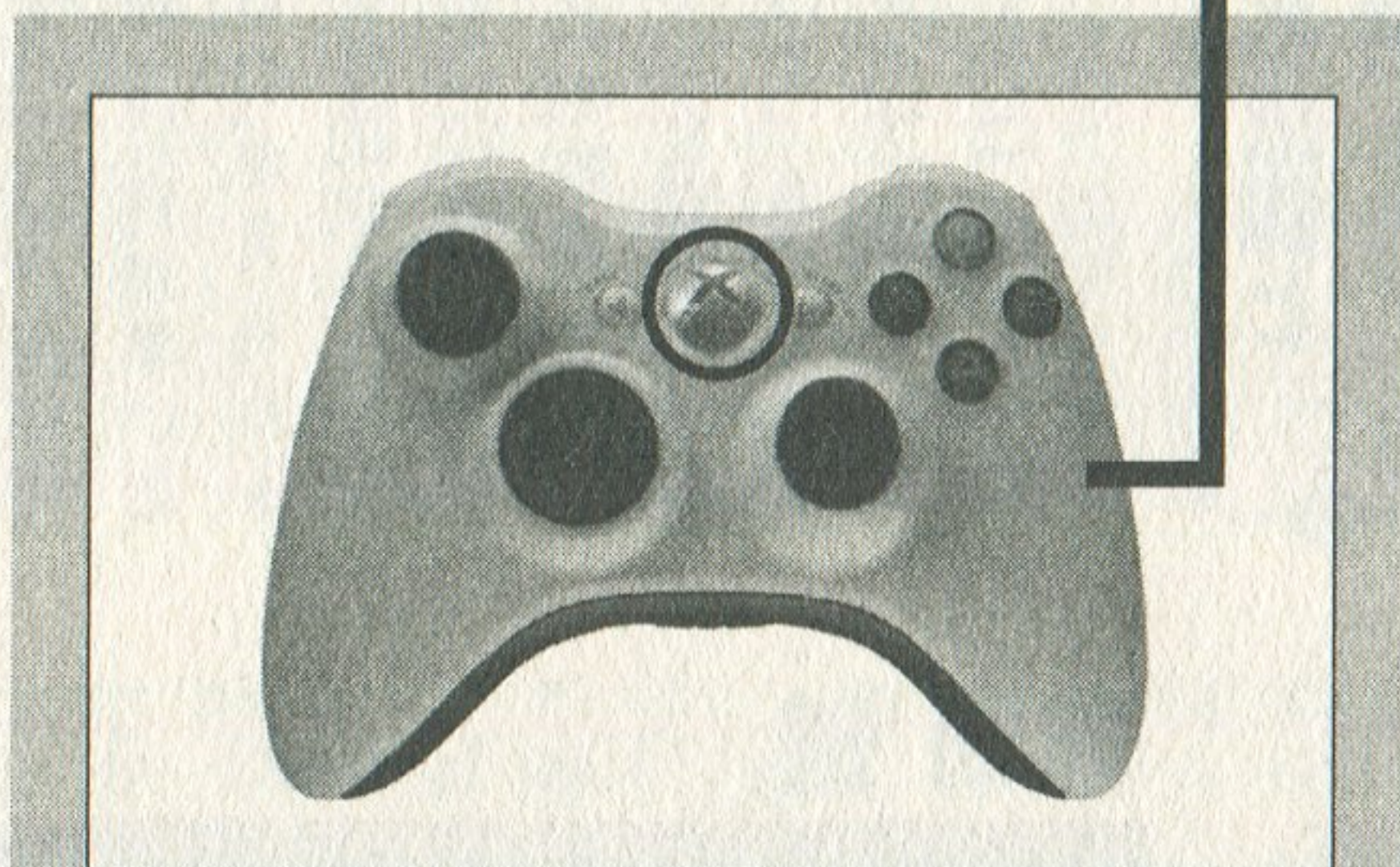
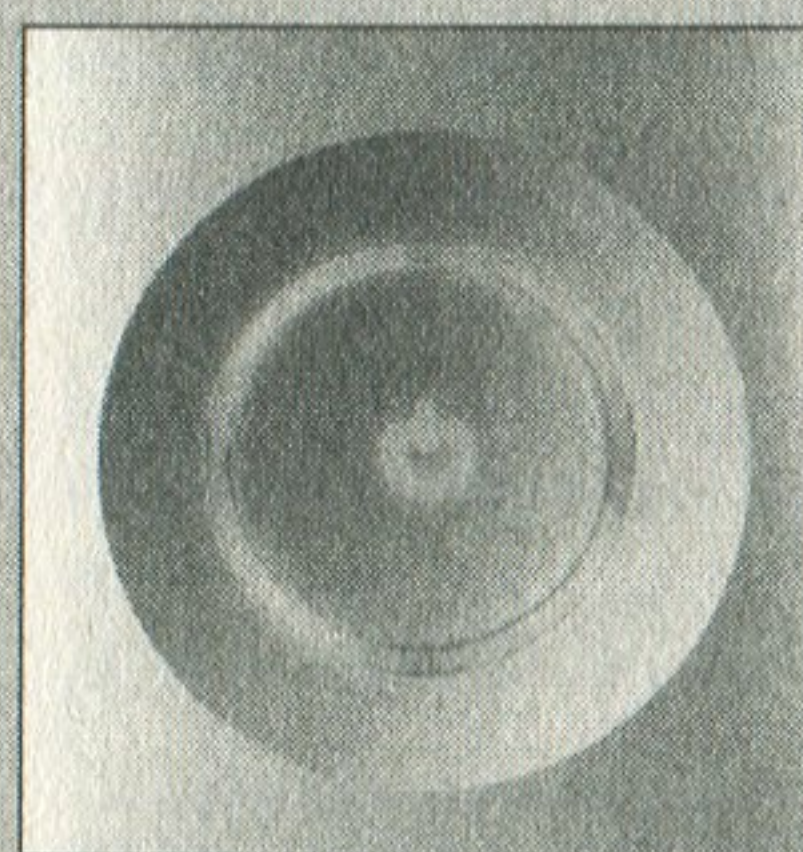
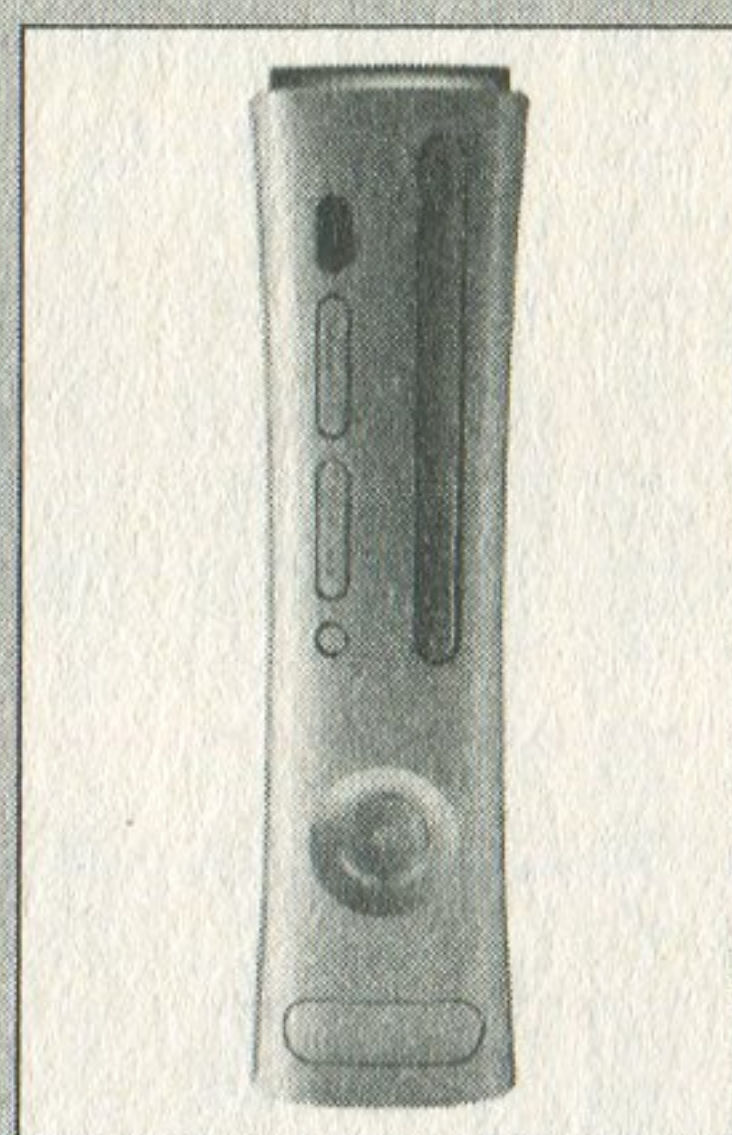
単純な性能以外の部分を見ても、コンシューマ機でのネットゲームの充実がより一層求められている昨今、XBOX Liveという完成度の高いサービスでノウハウを蓄積している点は、他社と比較しても相当のアドバンテージがあると判断して間違いない。PS3の場合は「はたして実現可能なのか」というような斬新すぎるネットワーク構想を掲げ、Revolutionは自社ハードを包括した一種のクローズドネットワーク的活用法を目指している側面が強い。つまり両社とも、「いまだかつてないネットワーク」を一から構築しなければならないのに対し、Xbox360の場合は十分な下地のあるところからスタートできるのである。

以上のように、今現在の情報を見る限りは、Xbox360は、市場のトップを独占できるだけの性能を持っていると判断して差し支えない。最大の課題は性能面ではなく、XBOXで定着してしまった「一部のコアゲーマー向けに特化したハード」のイメージの克服になってくるだろう。

XBOX360 ハードスペック（概要）

- CPU
  PowerPCカスタムCPU　浮動小数点演算性能115.2Gフロップス
- GPU
  500MHzカスタムチップ
- 音声
  ハードウェア3Dオーディオ、ドルビー5.1ch
- 内蔵メモリ　512MB
- 入出力
  USB2.0×3、メモリーユニットスロット×2
- 記憶装置
  HD20GB(付け替え可能)、メモリーユニット(64MB)
- 対応ディスクメディア
  XBOX・XBOX360ソフト、CD(CD−R/RW含む)、DVD−ROM(DVD−R/RW、DVD+R/RW含む)
- 通信
  イーサネット、ワイヤレスLAN対応(オプション)

苦しい立場から Xbox360

ライト層にアピールするための手段のひとつか、本体正面フェイスプレートが交換できるのもXbox360の特徴。別売りされるさまざまなデザインのものに交換するのはもちろん、腕に自信があれば自分で塗装するなどの楽しみも。

コントローラで最も大きな変更点は、やはり中央のXBOXガイドボタン。プレイ中でもこれを押すだけで即座にXBOX Liveに接続することができる。同サービスを中心に据えているマイクロソフトの意気込みを感じられる部分だ。ちなみにワイヤレスで4個まで同時使用することが可能。

電源スイッチは通電状態で光るのだが、その表示部分は4分割されており、それぞれ4個のコントローラの接続状態を示すようになっている。当然、横置きにすれば90度回転して正位置を保つ仕組みだ。

最大の難関は発売直後

ともかく、マイクロソフトがまず注意しなくてはならないのは発売直後の不具合問題だろう。XBOXではディスクに傷がつくという初期不良が発生し、その対応が後手に回った感が否めず、ユーザーの信頼を大きく損なった苦い経験がある。万が一不具合が発見された場合でも、適切かつ迅速なケアが必要となることは言うまでもない。今回こそはその備えが十分なされていることが望まれる。

また、現在160タイトルが開発中だというソフトを、ローンチと同時にどれだけ多く、また幅広いジャンルでリリースできるかも勝負の分かれ目となるだろう。いくら作品として優れたものだろうと、限られたジャンルのゲームばかりであれば、それはすなわちXBOXの二の舞という結果を招く。

現行機が与えたネガティブイメージを払拭するには、発売直後にどれだけのインパクトを与えられるかにかかってくるだろう。

過去の失敗に学ぶXbox360は競争の一角になりうるか？

目標はトップシェア。マイクロソフトが提案する次世代ゲーム機のあるべき姿とは？

TEXT BY Alexander服部

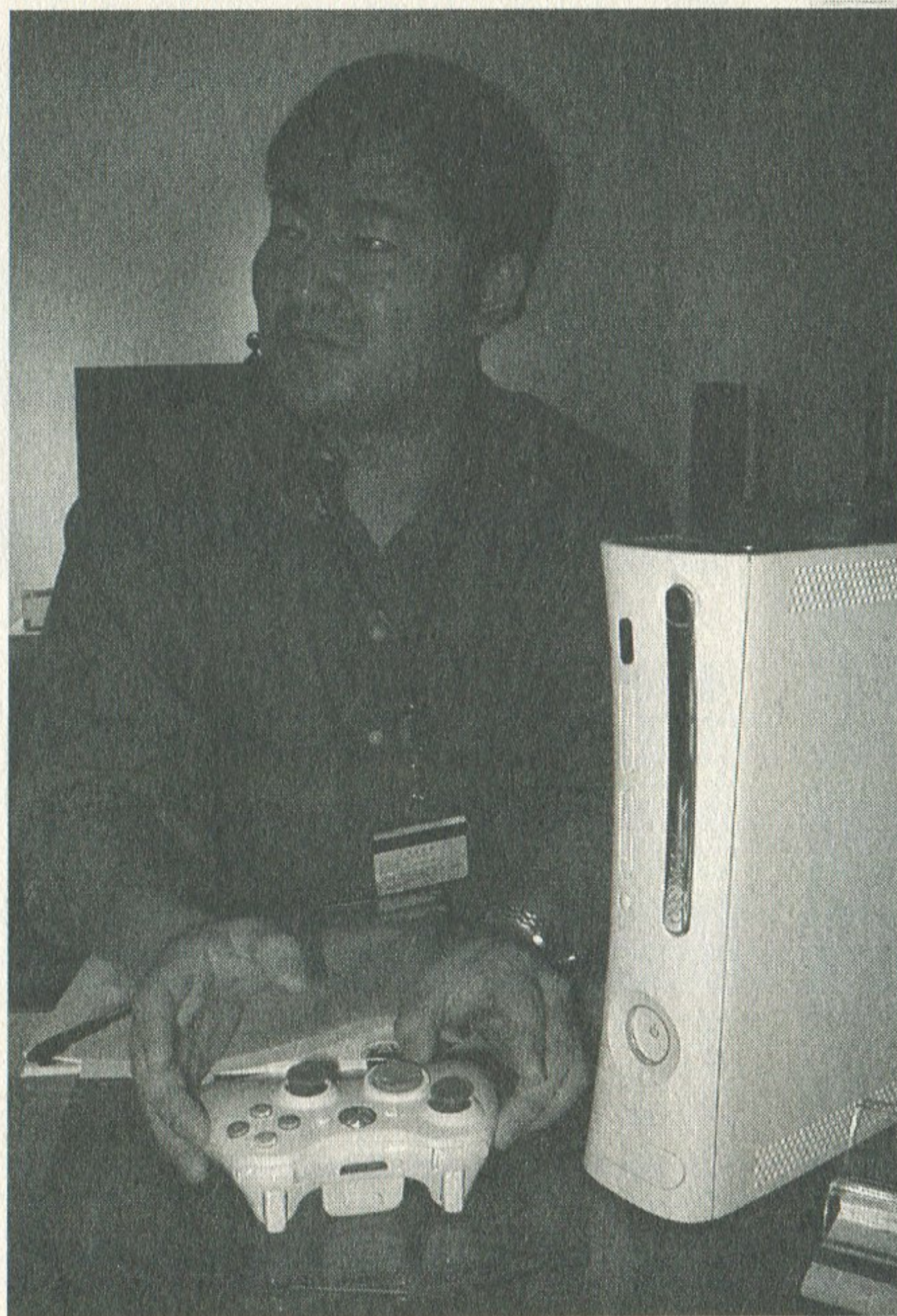
先日E3で3社の主役が姿を現した。その中で最も発売が早いと推測されているのがXbox360。具体的な外装やスペックが発表されているこの新プラットフォームは、過去の失敗から学び、どのようにベクトルを変更したのだろうか。XBOX、そしてXbox360の宣伝・プロモーションを手がけるマイクロソフト・岩崎健氏に伺った。

他社に対する意識と目指す方向性

——次世代機がE3で全部発表されましたが、ゲーム批評でも比較、じゃないですけどそれぞれの意見を頂きたい、と。まぁ残り2つの会社にサックリ断られましてですね（笑）。

岩崎氏（以下、**岩**）：（笑）まだタイミング的なものがあるんでしょうかね。

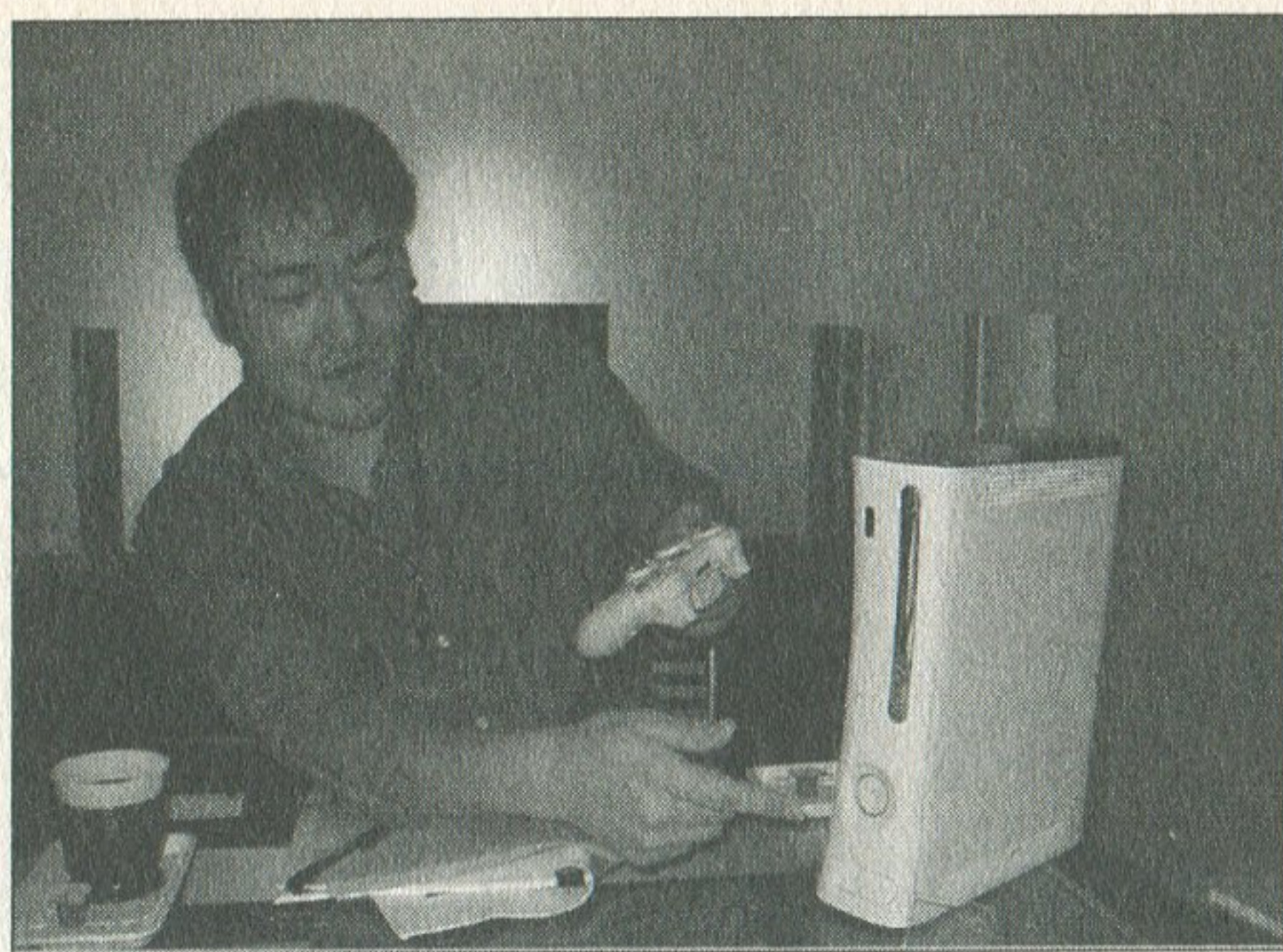
——さて、いきなりなんですが、他社のハードは気にされます？

岩：そりゃまあ…気にしないことはないですよね。デザインのことですか？

——全般的なところをぜひ。

岩：今、だいたい情報は出きってますよね。スーパーコンピュータ並みとかどうとか。でもどっちがどっちっていうわけでもないんですよね。うちとして今後の戦略で重要なのはそこに乗るソフトなんです。もうずーっと私たちも言われ続けてきたことなんですけど（笑）。それを今回は。とにかく遊んでもらわなきゃ話にならない。でなければただの箱ですから。そういう答えでもってマーケットに出て行こう、ってところが今の状況ですね。サードパーティが入ってきてくれるように環境を整えるっていうのが本来ソフトメーカーでもあるうちの強みなわけですから。

岩崎 健 Ken Iwasaki

岩崎氏の発言どおり、今回のマイクロソフトはハードウェアスペック競争には興味を示していない。確かに、新しい発想のゲームや超大作を楽しむためにはハードウェアの性能も大事なのだが、その前に「遊びたい」と思わせるソフトを用意することが第一義となる。過去、スペック面でのハードウェア勝負には圧倒的に勝利していたにもかかわらず、売上で考えると話にならないほど大敗してしまったことをしっかりと認識し、

そこで得た教訓を忠実に守る姿勢がうかがえる。事実、別の折にも「開発者が最も使いやすいという部分は強調したい」と発言していたので、現状のXBOXのように遊ぶソフトが少ないといった悲しい事態にはならないだろう。この考え方は現状のゲーム業界では慧眼と言える。シェアトップのPS2だが、このハードウェアの能力を使い切っていると言い切れるゲームは現状ですら極めて少ない。つまり、ハードウェアの能力はすでに「必要とされるレベル」をとりあえず超えていることになる。確かにメモリなどの細かい仕様では不満があると開発者はこぼすのだが、全体的には現状のままでもそれほど問題はないのだ。つまり、スペックを使い切るためのソフトを開発するための環境こそが必要だと断言できる。

——それはたとえば、5人10人くらいの規模の会社が「出したい」と言ってきた場合であっても、それを御社としてサポートするほど開発者寄り、と考えてよろしいのでしょうか?

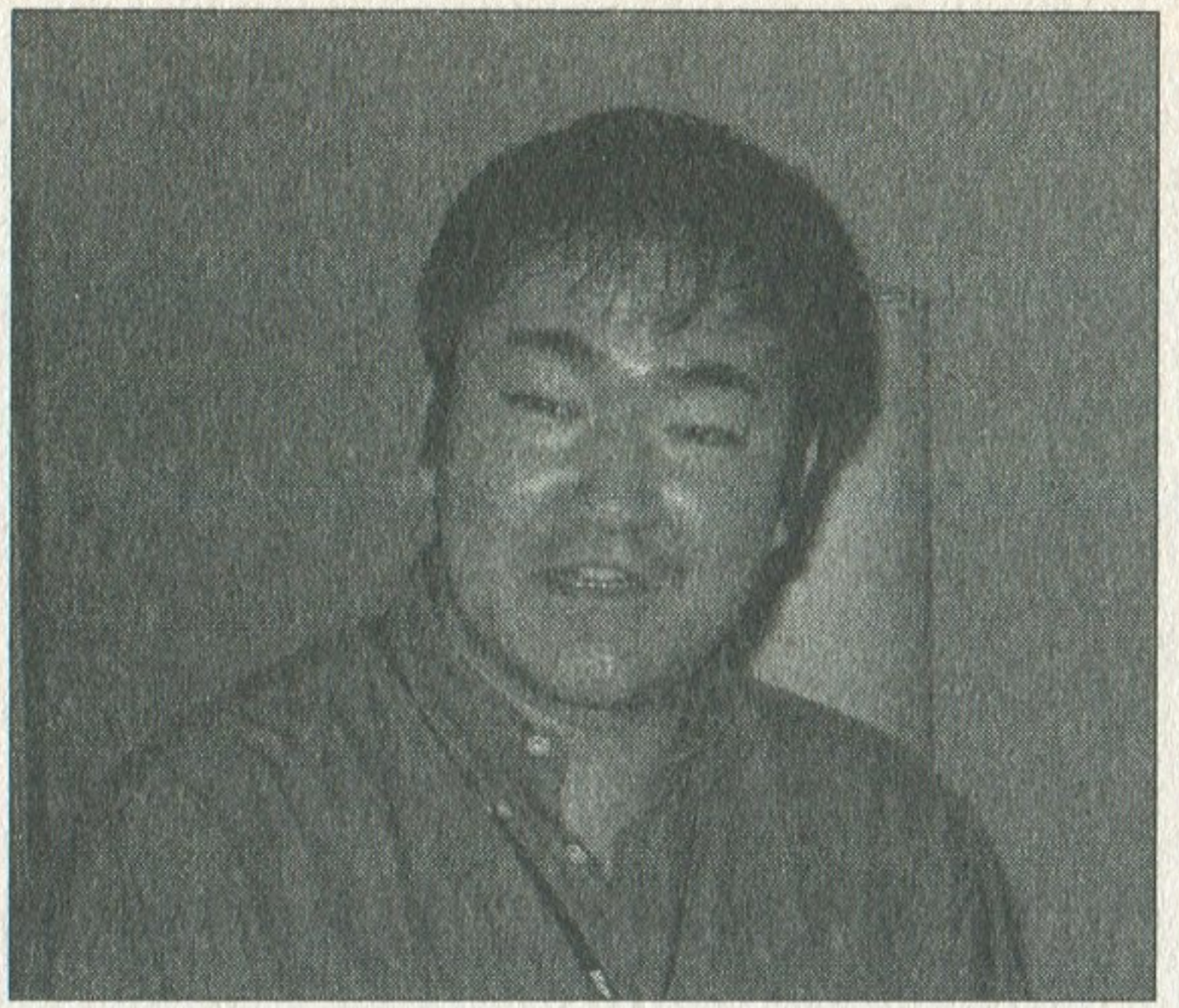
岩：正直僕が持ってる情報ではないので正確に答えられることではないんですが……昔、比較的簡単にゲームが作れた時代はアイディア勝負が多かったですけど、そういうのを引き上げてあげたいっていうのはあります。会社の規模が小さくても、いろんな意味で革新的なご提案を頂けるなら、できるだけ積極的に採用するような考えはあります。プラットフォーマーとしてはできるだけ幅広いポートフォリオをそろえたいです。

——開発環境がDirectXベースというのを活かして、PCソフトもぜひ積極的に拾っていっていただきたいです。多分一般のユーザーもそう思っているかもしれませんが、PCゲームは面倒くさいんですよ。スペックを気にしなければいけませんから。「うちのPCで動くの？　動かないの？」という。それを考えなくていいのがゲーム機の利点ですよね。画期的なアイディアや大作の多いPCからの移植作が増えるということはあるんでしょうか?

岩：まぁ、PCベースで作ったものを実際に引き上げるかどうかは現時点では断言できませんが、XNAというコンセプトを提唱しているのでPCゲームとの親和性、作りやすさは圧倒的に強いとは自負しています。

　現在では同人ゲームでない限り、少人数でのゲーム制作は極めて厳しくなっている。商業用ソフトは求められるクオリティが高くなり、開発費用はかさむばかり。同人ゲームが安くすむ理由は、有志が趣味でやっていることだけではなく開発のための安価なソフトがそろっていることだ。これはDirectXという開発ツールを継続して進化させてきたマイクロソフトの持つプラットフォームとしての強さだ。次世代機でもそのノウハウが利用できるとすれば、小規模の会社であっても力の入った作品を世に送り出すことができるだろう。今後の流れはまだ発表できなかったり、未定であったりするのだろうが、われわれとしては「お金をかけた大作だけではない有象無象のゲーム群」を期待したい。一部では「クソゲーが増えるだけ」と言われがちだが、クソゲーが存在できない業界に未来はあるだろうか？　もちろん『ズーキーパー』のように斬新で素晴らしいゲームが登場する確率も高くなる。ユーザーにとっての理想とも言える、選ぶ楽しみを与えるプラットフォームを目指してもらいたい。

ターゲットと目標と

——ターゲットは幅広くとらえられていると思うのですが、その中でもコアとして見ている層は?

岩：やっぱり男性の30歳前後というのは変わらないですね。つまり普段からゲームに親しんでいる層です。いずれにしても、シェアナンバーワンを目指しているのでオールターゲットと言いたいところです。ただ、もちろんゲームをよく知っている、ゲームをよくなさる方々が一番最初に来てほしいとは思いますよ。

　今まではターゲットを想定していた、いなかったに関係なくXBOXというものは、コアゲーマーしか所持していなかったと断言して差し支えないだろう。しかし、今回は先日のE3での発表にあったとおり、サブカルチャーという位置からの脱却を目標としている。具体的には世界中で10億人に遊んでもらうことを目標としている。ゲームそのものも、日本では大きなくくりの中のひとつのカテゴリとして認知されているが、海外では依然サブカルチャー的な扱いが続いている。これを覆すためにアメリカではMTV（若者に圧倒的な影響力を持つ音楽専用チャンネル）と手を組んで展開しているが、この手法を利用して日本で「一般人も視野に入れた」展開をもくろんでいる。しかし、日本が他国と異なるのは、過去の大敗とその責任がある点だ。一度裏切るような形になってしまっているからこそ、岩崎氏は話をこう続ける。

岩：既存のユーザーがXBOXのファンで良かったなぁ、と思えるように、まずその人たちを裏切らないように、満足させていきたいと心がけています。

　現状のユーザーを切り捨てない、シェアはないのについてきてくれた人々を裏切らないのがプラットフォームとしての責任と断言している。日本でのトップシェアを目標とする以上はコアなゲームだけではいけない。だからこそオールジャンルを用意する必要があるし、年齢層なども幅広く見なければならない。しかし、現状を支えてくれたユーザーのためにコアな部分をなくすようなことは決してしない。それが基本姿勢になっている。そして、新規ユーザーが増えることは現状のユーザーにとっても嬉しいことだ。この良い循環を目指しているのが次世代機Xbox360なのだ。

他社に対する意識と目指す方向性

岩：よく他社さんでは〝次世代ゲーム体験〟という表現をされていますが、われわれが今提唱しているのは〝ハイデフゲーム体験〟なんですよ。次のゲーム体験はハイデフです、と。それは何かと具体的に言うと、まずオンライン、そしてハイビジョン、それにフェイスプレートやインターフェイスのカスタマイズが代表例ですが、壁紙などまで含めたカスタマイゼーションを自由に、より充実させる、つまり個人を表現するということになります。

――ハードやソフトを自分の色に染めてしまえると？

岩：今のXBOXでも多少はできてますけど、それがかなり突っ込んだ形で、さらに自由に料理してください、という環境を整えます。そういう意味合いで「360」という名前にしてるんですよ。ゲームの歴史を振り返ると、もともとはハードウェアベースの第1段階、このハードならこんなことができますよ、って部分から始まって、その後クリエイター主導の第2段階になりましたよね。つまり、彼らが作った映像や物語を映画のように追いかけて楽しむ。これからは次の第3段階、遊び手が主導権を握るような時代に入ると思うんですよ。

――オンラインへの流れですね。

岩：オンラインゲームでの人との会話とか、自分が操作したキャラのしぐさがおかしかったり、とか、そういった楽しみは、ゲームの美しいグラフィックだとかインター

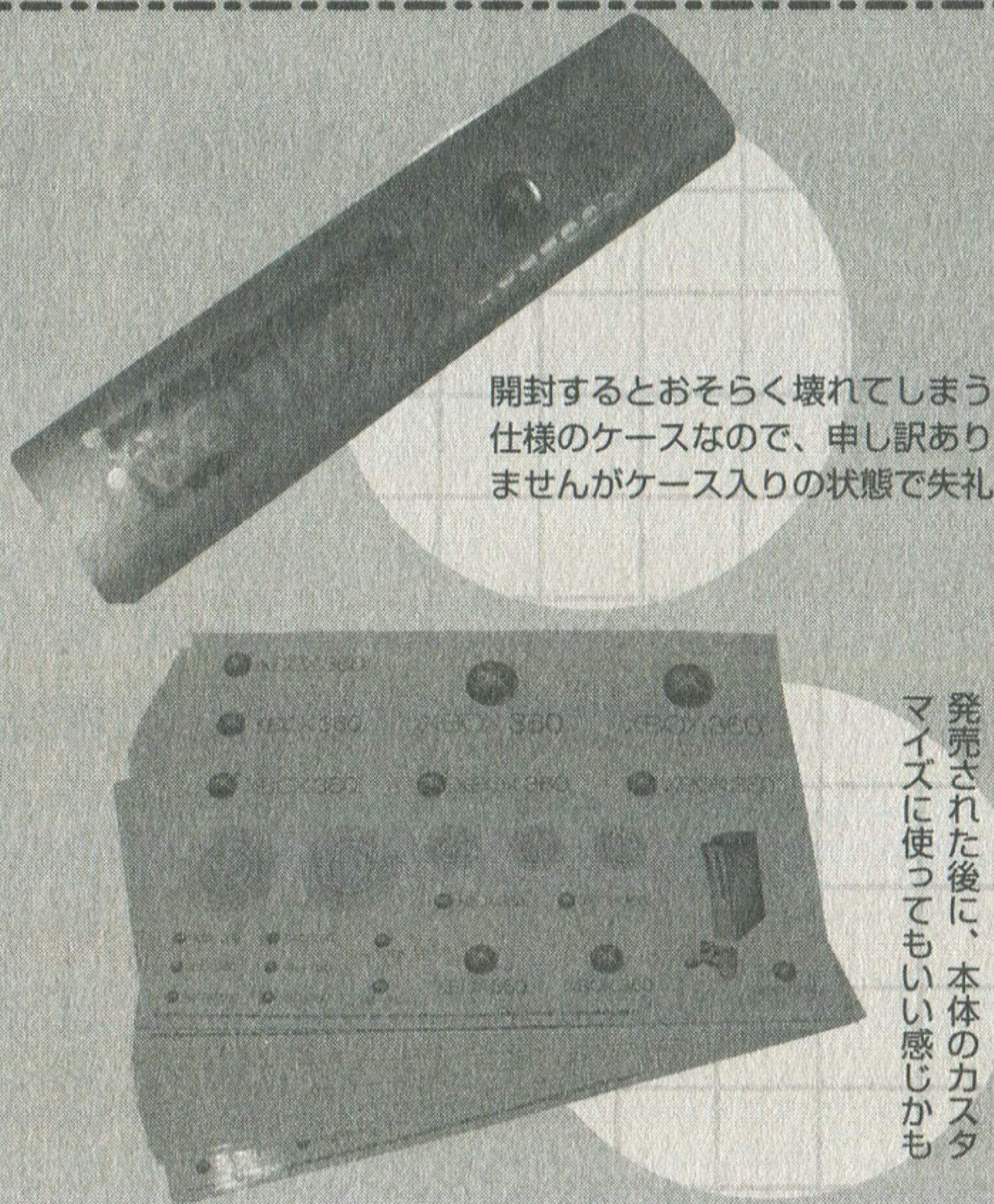
フェイスデザインや用意されたストーリーだけじゃなくてユーザーが作るものだ、ユーザーが真ん中にいるという意味も含めて「360」なんです。だから予期しない楽しさができるようなオンライン。カスタムだってペットみたいに自分の好きなように変えることができてもいいですよね。PCの壁紙もそうですけど、そういうのがゲームの画面に出てくるという自由さとか、オンラインのハプニングとか、そういうものができうるものを提唱するし、次の時代はそうだろうと。そこが今回目指しているところです。

この辺りの状況認識が過去の同社にあったかどうかはわからない。が、プラットフォームでこの流れを手軽に実現することができうるものは、現状では非常に少ない。通信が標準になっている一部の携帯型ゲーム機、そしてXBOXぐらいだ。この最大の強みであるXBOX　Liveを、次世代機ではさらに強化し、無料で手軽にオンラインでのコミュニケーションを体験できるサービスも用意するとのこと。家庭にブロードバンド環境が用意されていれば、ケーブルでつなぐだけでオンラインで楽しむことができるだけでも十分手軽だ。

もちろん、その後に続く有料のサービスも考えられている。日本でのXBOX　Liveは、参加者の数そのものは少ないものの、実際の利用者からは不満の声などをほとんど聞かない良くできたシステムになっている。それがパワーアップするだけではなく、無料で楽しむことができる。マイクロソフトは本気で次世代機を次のステージのためのアイテムとしてとらえている。

今のところ発売は年末としか決まっていないようだが、それまでの間サードパーティや協力メーカーなどと徹底的に関係を築き上げていってほしい。われわれはかつてのように、プラットフォームを選択する自由を存分に享受できる日を待っている。一社独占ほどつまらないものはないのだから。

発売日も決まってないのに超フライングプレゼント！ Xbox360特製フェイスプレート＆シール大放出!!

インタビュー中の「フェイスプレートもレアなデザインなものを多数用意する予定です」という話の一例として持ち出してきていただいたものを、すかさず「プレゼントにください」と言ってみたら本当にくれました万歳！　というわけで、E3 2005の会場で配布されたという限定モデルのフェイスプレートを1名様にプレゼントいたします。本体の発売までまだだいぶ間がありますが、それまで大事に持っていてくださる方はぜひご応募を。さらに、ロゴマークや本体写真をあしらったシールも30名様に。ご応募はいつものプレゼントと同じく、アンケートへの記入で可能。詳細は127ページをご確認ください。

開封するとおそらく壊れてしまう仕様のケースなので、申し訳ありませんがケース入りの状態で失礼

発売された後に、本体のカスタマイズに使ってもいい感じかも

SCEが放つ
ション3ってどんなハード？

PS3の公開スペックからは、SCEの壮大な構想が浮かび上がってくる。しかし現状では大風呂敷にしか見えない。

途方もないスペックの裏の大きな不安点

PS3の特徴は、大きく分けて「Cellプロセッサの使用」「媒体はBD−ROM」の2点に集約できる。前者のCellとは、それ単体の処理能力もさることながら、ネットワークを介した分散処理、つまり複数台のマシンを使用しての同時並列処理に特化したチップである。要するにSETI@home（※）のように、ネットワークそれ自体をひとつの巨大なコンピュータとして使用するのに適しているわけだが、この時点で「じゃあPS3は常時電源を入れておかなきゃならないの？」という単純な疑問が浮かぶ。実際のところは、世界規模で考えれば時差もあるので、ある特定タイミングで稼働している機体に限っても計算処理に必要な台数は確保できるとは思われるが、PCと違いかなり小まめに電源をオン・オフするゲームハードは、安定した情報処理装置として扱うのには若干無理があるのではないかと思う。

こういった個々の疑問に限らず、全般的にSCEが目指すものはゲーム専用ハードを利用したネットワークが何とか軌道に乗ってたかだか数年という現状にあって、あまりに遠大であると言うしかない。少なくとも、来春と予告されている発売と同時にこの構想が実現しているということはまずあるまい。となると、発売直後のPS3は、絶大な性能の大半を眠らせた超オーバースペックマシンということになってしまうのだが……。

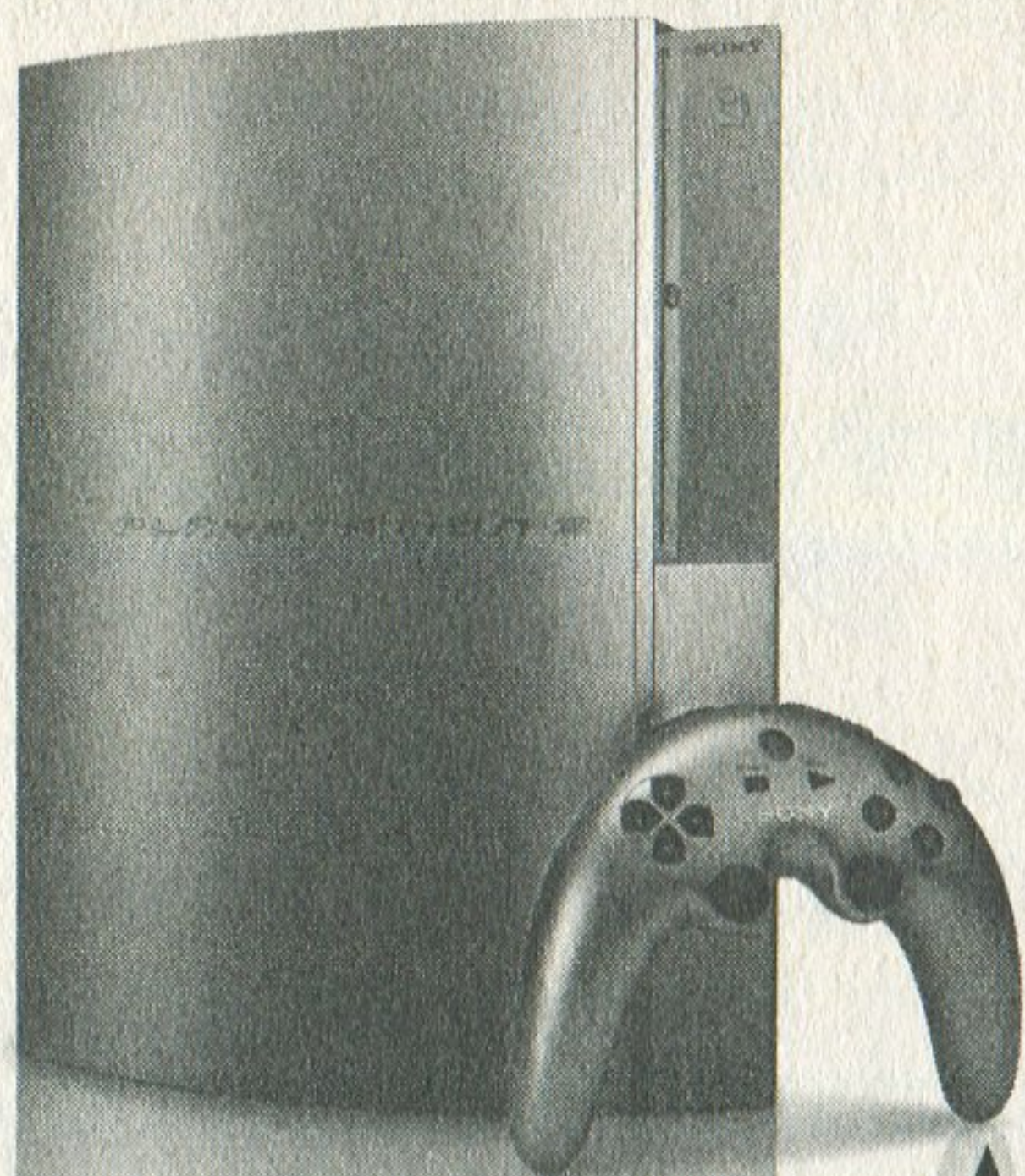
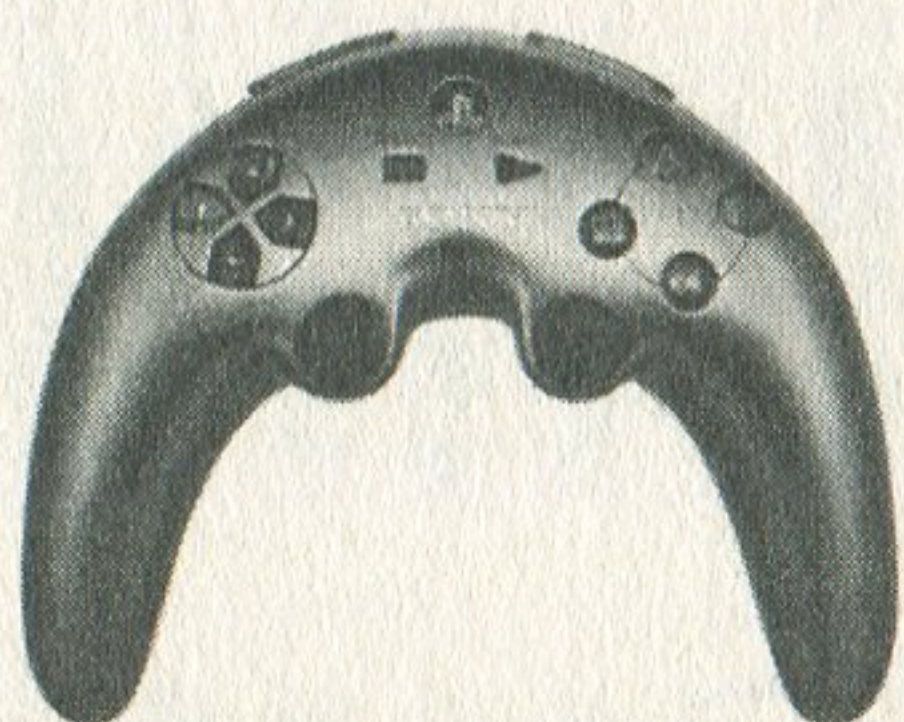
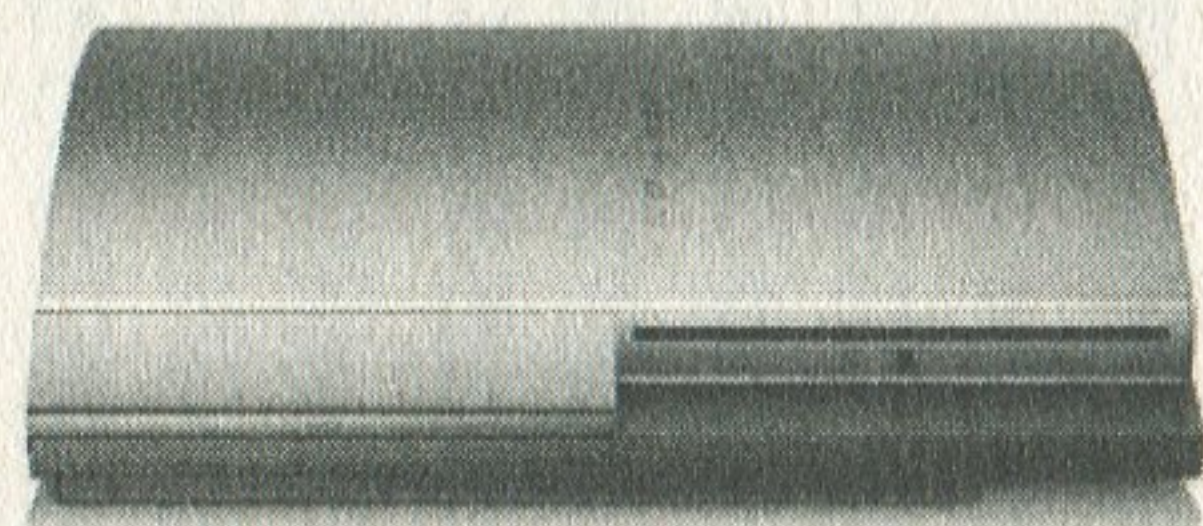
BD−ROM、すなわちブルーレイディスク規格についての細かい不安点は、今さらここに挙げるまでもあるまい。HD DVD規格との競合である。PS2との相乗効果でDVD規格を一気に普及させた自負があるのか、SCE自身はそれほど心配している節は見られないが、ユーザーにとって不安材料であることには違いない。

今後の発表で数々の疑問・不安は徐々に解消されていくはずではあるが、現時点での発表スペックには不安点がかなり多いと言わざるをえない。

プレイステーション3 ハードスペック（概要）

- CPU
  Cellプロセッサ　浮動小数点演算性能218Gフロップス
- GPU
  RSX　550MHz
- 音声
  ドルビー5.1ch、DTS、LPCMなど
- 内蔵メモリ
  メインRAM256MB、VRAM256MB
- 入出力
  USB2.0ポート×6
- 対応記録メディア
  メモリースティック(標準、Duo、Pro)、コンパクトフラッシュ(Type I、II)、SDメモリーカード(標準、mini)
- 対応ディスクメディア
  PS・PS2ソフト、CD(CD-R、CD-RW含む)、DVD、ブルーレイディスク
- 通信
  イーサネット、Wi-Fi、Bluetooth

※電波望遠鏡の観測データを、インターネットに接続されている世界中のPCの未使用リソースを利用して同時並列処理、地球外知的生命体の発見を目指すというプロジェクト。

業界トップの
プレイステー

コントローラはBluetoothでの無線接続なら最大7つまで接続できる。過去にSS『サターンボンバーマン』が10人同時プレイ可能だったりと特殊な事例はあるが、コントローラさえあれば特殊な周辺機器なしでこれだけの人数が手軽に同時プレイできる環境というのは前代未聞だろう。まあ日本の住宅事情ではそもそも7人集めること自体が至難かもしれないが。

ディスクメディアはRevolutionと同じくスロットイン式で挿入。車載オーディオやカーナビ、ステレオコンポなどでは一般的な方式だが、ゲーム機では今回が初となる。ＰＳのような単純なオープントップ式のほうが耐久性の面ではありがたかったりするのだが……。ほかの方式よりはディスクを損傷させるおそれが比較的高いだけに、繊細な設計を要する部分だろう。

ともかく、本体のデザイン・構成、そしてスペックそのものも、まだ「発表」の段階であって完全に決定したものではない。これからどのように変更されていくかはわからないのは当然ではあるが、PSP発表のときと同じく、今回のSCEの発表は非常に「見切り発車」という印象を強く与える。確かに他社に先を越されたままではいられない、というのも理解できるのだが、ある程度具体的に「06年春発売」と言い切ってしまう割りには具体的な機体概要や展開戦略が把握できないのが正直なところだ。E3でのデモ映像などで、「PS2を超えるすごいグラフィックだ」というのは確かに伝わった。ただそれは別の表現をすると「すごいPS2」くらいのイメージしか伝わっていないということでもある。久夛良木CEOの言うとおり、まったく別次元のゲーム体験を可能とするのならば、それをより具体的に明らかにすることが何より求められている。

驚愕のコンピューティングパワーに試される企業倫理

プレイステーション3

圧倒的なコンピューティングパワーを見せつけたPS3のE3メディアブリーフィング。その圧倒的な表現力に見え隠れする次世代の光と影とは。

text by 中村彰憲

PS3に熱狂する欧米メディア

E3時の派手な演出と驚きに胸躍らせた人たちであふれたPS3のメディアプレゼンテーション。特に米国メディアの反応はすさまじかった。EA『Fight Night Round3』（以下『FNR3』）における、ファイターの微妙な表情の変化などのデモを見せられながら、観客はそのコンピューティングパワーのすごさに圧倒されていった。その効果だが、少なくとも米国メディアにおいては、SCE側が意図したとおりに反応したと思われる。次世代機という「大きな夢」を目の当たりにした率直な感動というのがそこにあり、職務としてのリポート以上に、いちゲームファンとしての感動と興奮がさまざまな媒体で伝えられていた。ゲーマーも純粋に今回の発表には驚きを覚えたようだ。株式会社インフォプラントが、家庭用ゲーム機所有者1000人に対して実施したアンケート調査（※）によると、「一番欲しい次世代機は」という質問に6割の人が「PS3」と答えたと言う。04年9月の調査では5割以上の回答者が「特にない」と答えたのに対し、今回も同様に答えたと推定されるのは約3割。2割程度の回答者が次世代機の発表に食指を動かされたことになる。

冷静だった日本メディア

だが、日本のメディアにとってSCEが後継機種発表時に示す、いわゆる大風呂敷というのは、特に目新しい、というわけではない。99年3月。当時としては、まさに「驚異的な能力」が「テクニカルデモ」という形で発表されていたからだ。そこで示された圧倒的な能力に日本をはじめとする全世界の人たちは、実機の性能を検証する前からすでに次世代機戦争はPS2の勝利だと確信した。

そして、事実PS2は発売当初から急ピッチで普及が進み、現行機の中で最大シェアを誇るゲーム機としても今でも君臨している。だが、99年3月に示された「ビジョン」が現行機のサービスで達成されていたかと思うと疑問が残る。また00年の発売当初、PS2用ソフトのラインナップがなかなか揃わず、ユーザーをやきもきさせたのは誰もが知るところだ。

このような経験を踏まえた日本のメディアは、今回の発表会もかなり冷静に捉えているように見受けられた。

高度化する映像表現に潜む意外な落とし穴

では、一歩譲って今回の発表会で説明されたすべての映像およびインタラクティブな表現が、PS3で達成できるという前提で考えた場合、どのような問題が浮き彫りになってくるだろうか？　まず、考えられるのがPS2の初期と同様に、開発で使えるグラフィックライブラリが実質ないに等しい状況だという問題だが、これについてはSCE側もすでに対策を講じているように感じられた。それはエピックゲームズのFPS型デモ、並びにEAの『FNR3』のデモからもうかがえる。エピッ

※internet.com7月11日付けの記事
「次世代ゲーム機、「プレステ3」が圧倒的人気―インフォプラント調べ」による

クゲームズはUnreal3エンジン、EAはクライテリオンのレンダウェアを使用してデモを開発したと発表していた。つまり今回のハード開発は半導体開発におけるコラボレーションにとどまっていなかったということだ。従って、今回については、ミドルウェアの導入は開発効率を向上させる大きな要因になる可能性が高い。

最も問題となるのは、開発期間やコストの高騰よりも企業倫理とのクリエイティビティとのジレンマではないだろうか？『FNR3』では、非常に細かい顔面表情の表現がPS3で可能となったことを示しているが、あのような苦悶の表情を浮かべる敵役の顔面表示をFPSなどで実装するのなら、今年問題となっているゲームの有害図書認定どころではない、大きな社会問題となる可能性を秘めている。だからといって、実装しないわけにはいかないというのが開発現場での実情だろう。03年にGDCなどで話題となったラグドール物理シミュレーション(※)が04年以降に発売されたほとんどのFPSに導入されたのがいい例だ。

すべての企業が他の企業に出し抜かれないために、できる限り最新鋭の技術を導入することが重視される。熾烈な競争の中にあるのがゲーム業界だ。一瞬の隙が、ブランドそのものを傷つけることになる。そこに倫理的課題を考慮する余裕があるだろうか？ 折りしもFPS全盛時代のさなかである。より過激で刺激の強い映像表現を実装したいというのがマーケティング側の意向としても働くだろう。だが、問題はコンテンツがインタラクティブであるが故に映像以上に表現上の配慮が必要になってくるということにどの程度開発者が気がついているかということだ。

映画産業にしても、苦悶をあげながら実際に人が死んでいく姿をスクリーンに映し出すときは相当の配慮とノウハウをもって行われているようだ。それこそ、恐怖を感じさせながら、嘔吐感、嫌悪感そのものは感じさせないような表現上の配慮だ。だがゲームの場合、素材をコントロールするのはユーザーに委ねられる。ユーザーがコントロールするいかなる状況においても、絶妙な手法でハリウッド並の表現のコントロールをゲーム開発者が達成できるのだろうか？ 今まで普通に開発されてきたゲームコンテンツでもPS3以降は演出上、または設定上細心の注意を払わなければ、発禁処分という社会からの制裁を受けかねない。

そのような意味でもゲームというくくりでFPS以上のエンターテインメントを創出できる日本人クリエイターに期待がかかる。『ICO』『塊魂』『ベイグラントストーリー』といった作家色の強いゲームがすでに登場している日本の作品であれば、PS3のコンピューティングパワーと豊かな表現能力はゲーム作家の個性をより強烈に引き出すことが推定されるからだ。つまり、ゲーム作家たちの「個」を引き出すところにPS3の競争優位性があるのではないか？ そのような意味からも、気鋭のゲーム作家たちがPS3用ゲームとしてどのような作品を企画しているのか非常に期待がかかる。

PS3のここが○、ここが×

○

- 万人に可能性を感じさせる性能
- 圧倒的な映像表現能力
- 現行機が市場で盤石の地位にある安心感
- 人気シリーズの続編の発売が確定している
- ミドルウェアで開発効率が大きく向上する可能性がある
- クリエイターの個性をより強く引き出せる

×

- 完全に性能を使い切れるか微妙
- 開発の手間が増大し、ローンチタイトルも不足するおそれが
- 映像がリアルになることによる倫理面の問題の深刻化
- 開発環境がまだ発展途上

※死んだときの人体の脱力感を物理シミュレーションとして表現する技術

だらけ
って結局何なのよ!?

単純なスペック競争から一歩引き、黙々と「斬新なゲーム体験」の実現に動く任天堂。はたして吉と出るか、それとも—。

公表はされたものの依然として謎だらけ

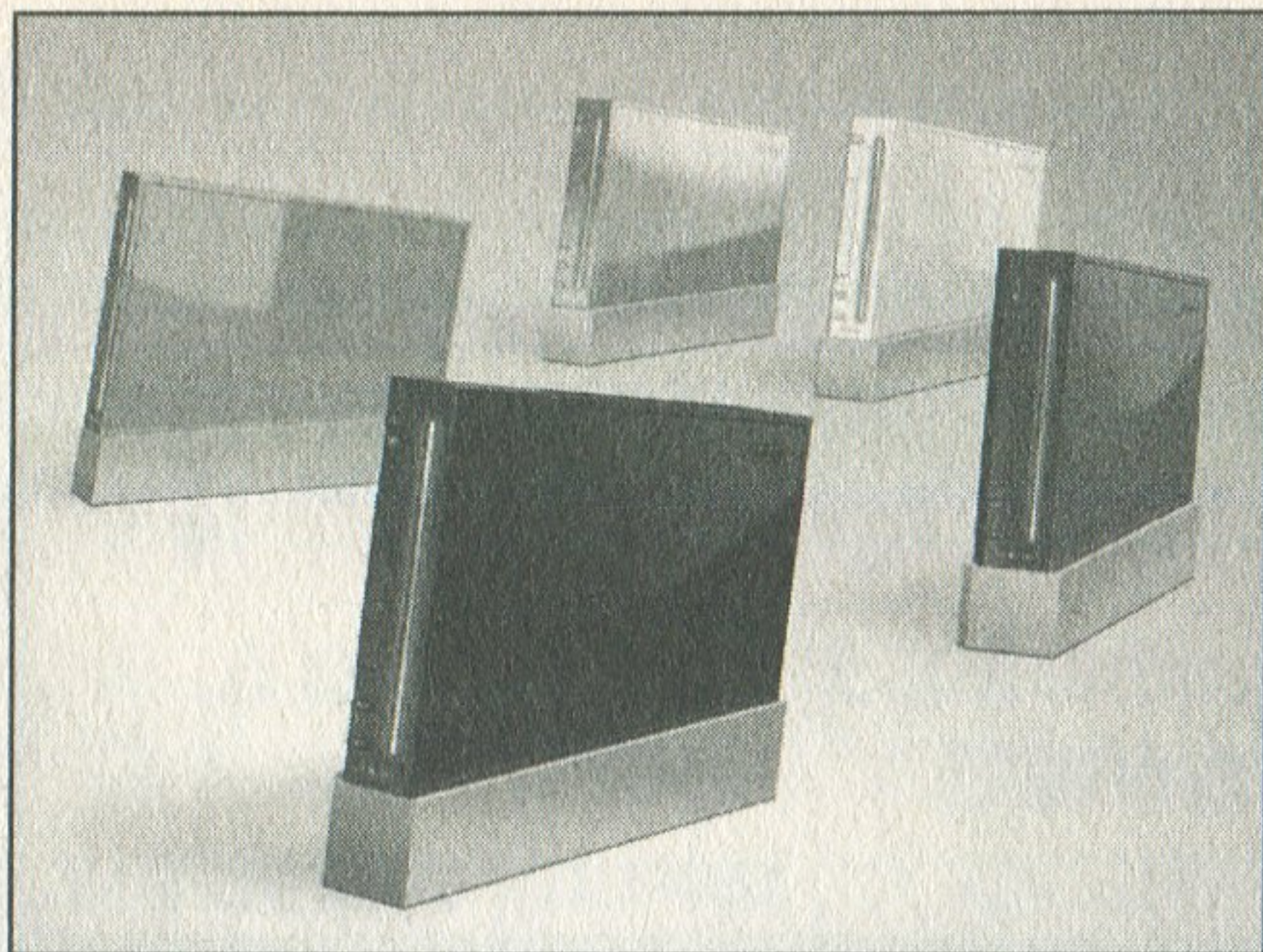
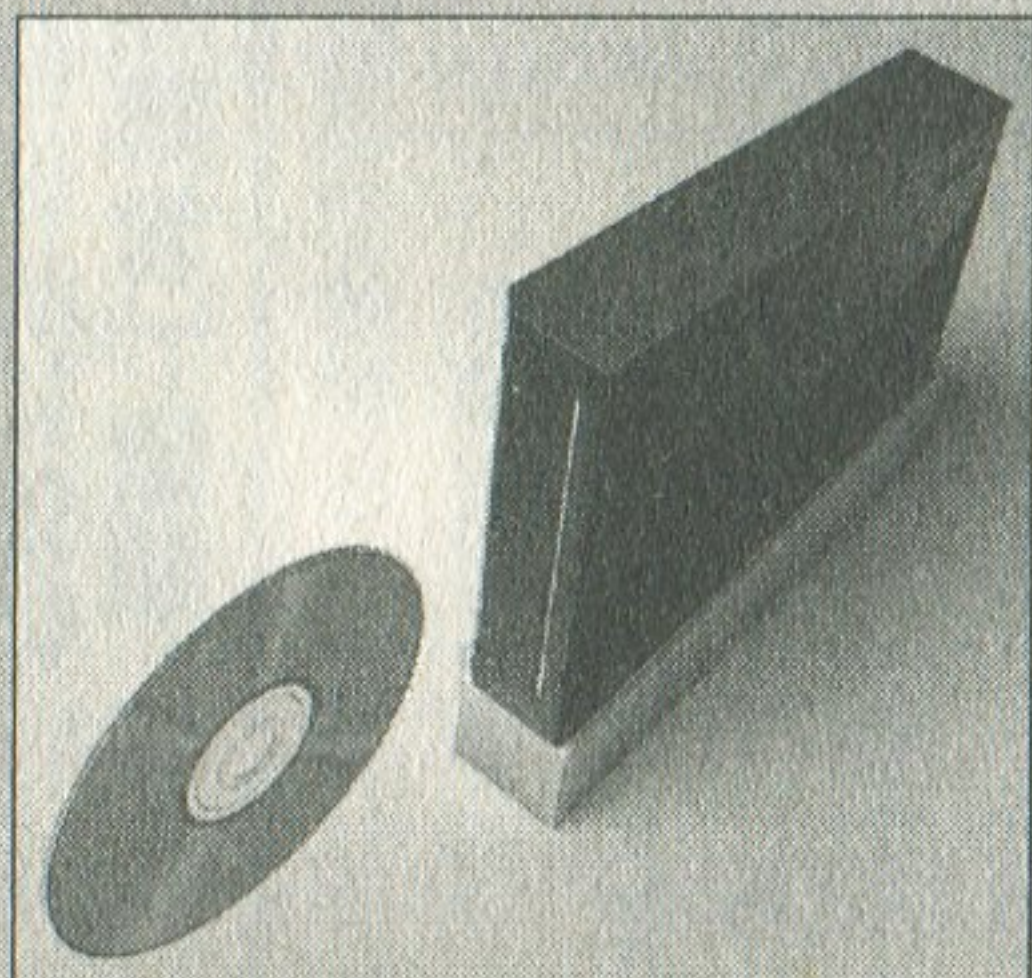
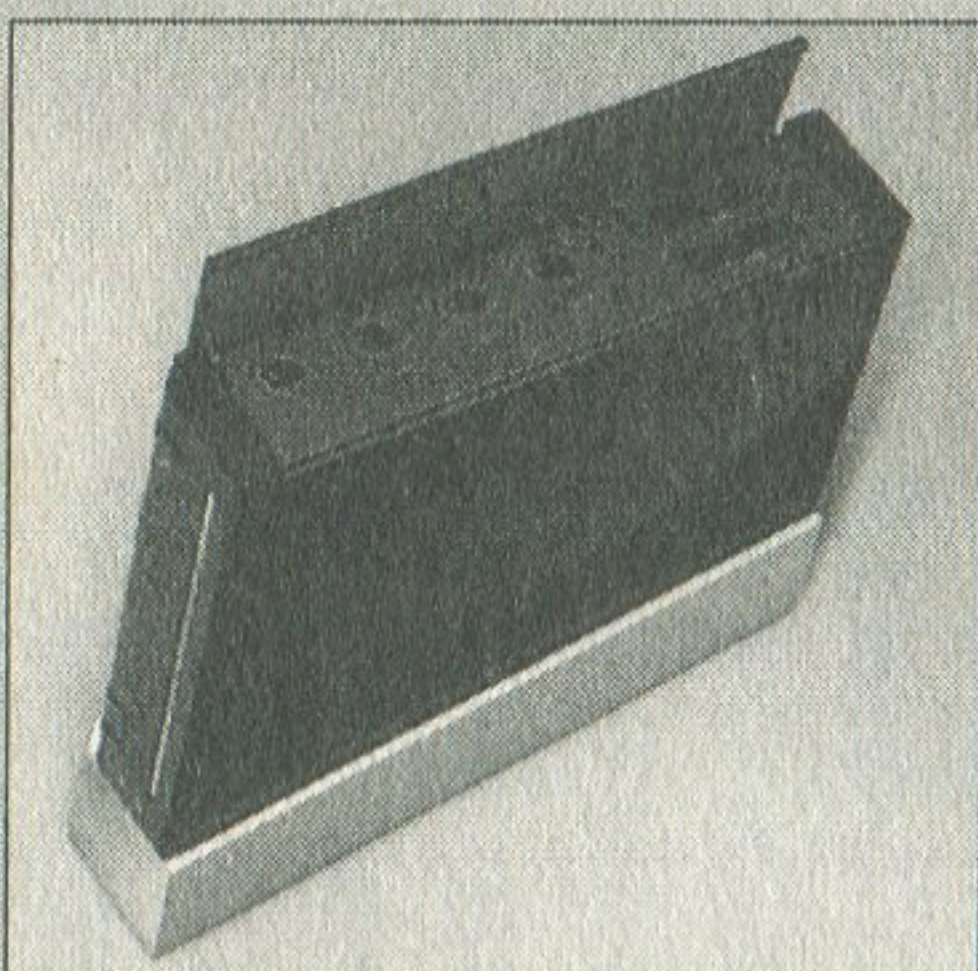
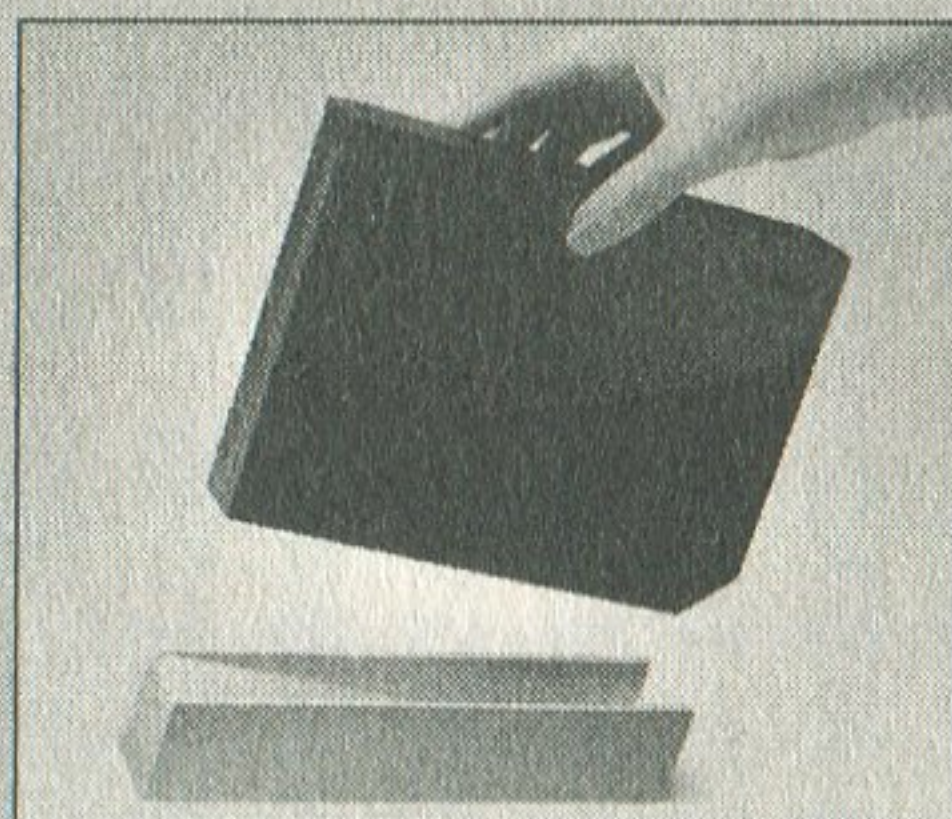
3大ハードのうち、最も謎に包まれているのがこのRevolutionだ。任天堂としては他社の動きに合わせる意識は毛頭ないとばかりに、あくまで独自のペースで開発を進めているため、スペックに関しても詳細部分はほとんど明らかになっていない。性能を推測する手がかりとなるCPUとGPUも、IBM社と共同開発し、それぞれをBROADWAY、HOLLYWOODと呼称していることが判明している程度である。

そのほかも、内蔵メモリが512MBでSDメモリーカード対応と、他社と比較してそれほど大きな差異があるわけではない。特殊なのはソフトの媒体に専用12センチ光ディスクを採用し、DVD再生に関しては別売りのオプションで対応するとしていることだろうか。DVDレコーダなどが家庭に普及し、もはやゲーム機で再生できることには大してアドバンテージがない、と判断しているのか、あるいは徹底してゲーム機としての立場を貫くつもりなのか、その真意は定かではないが、ほかの2ハードには見られない思い切った仕様であることは確かだ。

最大の特徴は、Wi-Fiを利用し、DSまで内包した通信システム「ニンテンドーWi-Fiコネクション」を中軸に据えている点だろう。今のところ明らかになっている展開は、通常のオンラインゲームのほか、ファミコン以降の過去のソフトをダウンロードして楽しむなど、Revolutionそのものをゲーム機として利用するほか、DSへ各種コンテンツをダウンロードする際の端末として活用する、といったものである。

ほかの2ハードが、ゲームにとどまらない総合的なオンライン端末としての展開を考えている中、任天堂はあくまでゲームにこだわった立場で、自社の保有するコンテンツを最大限に活用する手段としてネットを位置づけているようだ。具体的なコンテンツのラインナップ（他社のソフトをどうするのか、など）や、課金システムのいかんによっては大化けしうるサービスである。

Revolution ハードスペック（概要）

- CPU
  BROADWAY
- GPU
  HOLLYWOOD
- 内蔵メモリ
  512MB
- 入出力
  USB2.0×2
- 対応記録メディア
  SDメモリーカード
- 対応ディスクメディア
  GC用8cm光ディスク、専用12cm光ディスク
- 通信
  Wi-Fi

いまだに謎 Revolution

ディスクの挿入はPS3と同じくスロットイン式。やはり傷対策が気になるところだが、Revolutionが独特なのは、ひとつのスロットでアタッチメントのたぐいもなしにGC用の8cmディスク、専用12cmディスクの両方を入れることができる点だろう。そのおかげで本体サイズを小さくまとめることができている

上面のふたを開けると、GC用のコントローラコネクタとメモリーカードスロットが。縦置きにした場合、上からニョキニョキケーブルが伸びている状態というのは非常に収納性が悪いと思うのだが……。横置きにしても側面になるので、その点はあまり改善されない。

デザイン上で他社ハードと最も異なるのは、そのコンパクトさだろう。モニタの都合さえつけば、携帯型ゲーム機として扱っても特に支障がないほどのサイズである。全国のホットスポットを介して通信できるWi-Fiの特徴を合わせて考えると、任天堂は必ずしも自宅据え置きという使用法にこだわっていないようにも思える。

発売までにどうアピールするか

含めた上位互換を実現し得るこの方針は、それ自体は確かに魅力的ではあるのだが、次世代ゲーム機として何ができるのか、つまりどんなソフトが用意されているのかがいまだに判明しないのが難点である。XBOX360陣営は著名クリエイターの参加などをアピールしつつ実際にソフトのデモなどを公表し、PS3も人気シリーズの最新作がリリースされることを発表したりしている中、いくら独自路線とはいえ、イメージ映像すら発表されない状況というのは任天堂フォロアーにとってつらいだろうし、購買意欲の盛り上げという観点からしてもマイナスであろう。まず間違いなくマリオや『ゼルダの伝説』関連のゲームが出るとはわかりきっていたとしても、だ。

3機種の中ではおそらく最後発と目されている以上、その長い期間を使っていかにプロモーションを行うかが最大の課題だろう。

Revolution 革命は鎮圧されるのか？

レボリューションのさまざまな特性は、そのままデメリットにもなる。独自路線でどれだけ陣営を整えられるかが鍵だ。

text by 大槻典博

伝統的に薄い「陣営」意識

前項で解説された通り、現在判明している情報だけでも、次世代コンソールの中でRevolutionの異彩さは突出している。しかし、ハードの特性だけでは成功を収めることは難しい。そこで詳細を議論する前に、まず現状のGCの不振について簡単に整理しておこう。

1：柱のコネクティビティで魅力的なタイトルが少なかった
2：そのため他機種との差別化が難しくなった
3：そのためライセンシーが離れ、ラインナップが不足した
4：結果として全体的な販売台数が伸び悩んだ

GC不振の理由はいくつもあげられると思うが、個人的には以上の流れが見て取れるのではないかと思う。特にライセンシー離れは深刻で、図のように国内タイトルが04年に激減したのがわかる（同様の傾向は海外でも見て取れる）。

Revolutionに見られるさまざまなハード特性も、こうした反省も踏まえたものであると考えられる。中でも注目が集まっているのはコントローラで、過去にないユニークなものになると見られている。コントローラの改革はゲーム文法の改革にほかならず、他のハードとの大きな差別要因となる。

特に他機種がHD対応をはじめ、出力側の向上に注力した結果、ソフトの大作化が進み、ビジネスのハードルが高くなると予測されるのに対して、入力側の進化では、アイディア勝負によるゲーム開発の余地が残り、描画系のチップ性能をそれほど高くしなくてもいい利点がある（そのため最も低価格路線を採ると予測される）。また、併せて同社のコンソール機として、オンラインにも初めて標準で対応した。問題は新しいインターフェイスに見合った、新しいプレイ体験を生み出せるか否かだが、DSの成功を見る限り可能性は高い。

しかし、コントローラが新しくなるということは、過去のゲーム文法がリセットされるという意味であり、他機種からの移植が難しくなる、ということでもある。次世代コンソールでは高騰する開発費の回収手段として、ハードの普及期においては、サードパーティのマルチプラットフォーム戦略の加速が予測される。またオンラインタイトルの増加に伴い、『FF』のように機種間をまたいだコンテンツの増加も考えられるだろう。もちろん従来のアナログコントローラ向けのゲームもケアされるだろうが、新ハード向けのタイトルとしては弱くなる。そのため、ゲームの保守本流からRevolutionが取り残される懸念がある。

マルチプラットフォームの増加は、ハードメーカーにとって頭の痛い問題だ。遊べるゲームにそれほど差がないなら、過去の資産が多く、価格が安いハードが勝つ。DS同様、それを嫌っての独自インターフェイスだとは思われるが、ラインナップの点では賭けとなる。任天堂はアタリショックの反省から伝統的にソフトの量より質を注視しており、「陣営」という概念が薄い。ライセンシーの取り込みに対して積極的な姿勢が乏しかった。この点をどのように解決

参考 「Sony vs. Microsoft vs. Nintendo: Who Will Win the Next Videogame Battle?」
http://www.fortune.com/fortune/ontech/0,15704,1063256-1,00.html

するかが大きな鍵となるだろう。
またファミコンからN64までのダウンロードプレイも痛しかゆしだ。何億円もかけた新作ゲームより、『スーパーマリオ』の方が面白いと言われる可能性もある（同様の事態は『ファミコンミニ』の発売時にも見られた）。ダウンロードプレイは有料になる見通しだが、低価格で提供されることは間違いなく、これで十分というユーザーも多いだろう。もちろん過去のゲームより面白いソフトを作れないメーカーに意味はなく、早々に退場していただいて結構なのだが、これがさらなるソフト減少につながる恐れもある。

ほかに、以前から続く流通問題がある。かつてプレイステーションはCD-ROMの採用でROMカートリッジの構造的な矛盾を解消し、現在の成功の土台を築いた。これがその後の中古問題・二次流通・オンライン流通と大きく揺らいでいくわけだが、一方でゲームキューブでは光ディスクが採用されたにもかかわらず、流通構造は以前と違いがないように見える。見込み発注による値崩れ、ワゴンセール、ユーザーの買い控えといった問題を、新ハードの発売を機に切に見直していただきたい。

最後にこれは要望となるが、Revolutionが標準でオンライン対応になるということで、ユーザーコミュニティの育成に対して、より積極的な施策を期待したい。コミュニティの広がりや、インターネットから生み出されるコンテンツは、MODをはじめ大きなムーブメントとなっている。しかし、テレビゲームのパッケージビジネスはそこから隔絶している。任天堂も過去に64DDでコミュニティ育成を行った経緯があるが、残念ながら現在では中断されている。再度考慮してはどうだろうか。

以上つらつら述べてきたが、最大のポイントは任天堂が業界に対してどのようなリーダーシップを取るかにある。任天堂は今回新たな種と仕掛けを用意し、新たな市場を開拓するという。しかし、任天堂だけが利益を上げる市場では意味がない。N64以降、独自路線と唯我独尊の違いを任天堂は認識したと思われるが、改めて強調しておきたい。

ゲームキューブにおける任天堂とサードパーティ製タイトルの推移

任天堂の公式サイト上のタイトルで7/12判明分まで集計（国内のみ）

万本
80
70
60
50
40
30
20
10
0
2001 2002 2003 2004 2005 年
サードパーティ
任天堂

Revolutionのここが○、ここが×

- まったく新しいコントローラの採用で新しいゲームの世界が広がる
- ダウンロードプレイで家族みんなでゲームが楽しめる
- 本体が小さいので可搬性が高い
- オンライン対応で新しいゲーム体験ができる
- アダプタ装着でDVD映画が再生できる
- 価格が3機種の中で最も安いと予測される
- DSのヒットで「異質な体験」に対する期待感が高まっている

- 基本性能が他機種より低いと予測される
- 他機種からの移植が難しくソフト不足の懸念がある
- ゲームキューブと同じく、任天堂ゲームしか売れない可能性がある
- ダウンロードプレイの増加で新作ソフトの売上が阻害される危険性がある
- 流通構造がカセット時代とそれほど変わらず、需要に対する適正供給が難しい
- コミュニティ育成への対応が不明

E3遅報　2005

新ハードに注目するのは当たり前。E3ではPCソフトにもチェックすべき期待の超大作が続々発表されているのだ。

text by Dragonwar1とゲーム批評取材班

今年は例年と打って変わって他誌並みの速さでフィーチャーしてきたE3。当然のごとく「存在の意義ナシ」として取りつぶしにあうと思われたこの「E3遅報シリーズ」ですが編集部の粋な計らいで生き残りました！（いいのか!?）というわけで、他誌では紹介しない（かもしれない）注目のPC洋ゲーをまた～りリポートしてみましょう。

洋ゲー最前線ファイルNO.1 Star Wars　Empire at War

Lucas Arts
発売日:未定　日本での発売:未定

例年必ずと言っていいほど何かの「サプライズ」があるLucas Arts。今年のサプライズは、『Star Wars　Empire at War』（以下、『Empire』）だ。『コマンド&コンカー』シリーズを開発後、独立して『LOTR』を作り上げたメンバーが今回挑んでいるのが「スター・ウォーズ」のリアルタイム戦略ゲーム（RTS）。『Empire』のすごさは宇宙空間でのRTSが可能になったこと。プレイヤーが艦隊を指揮している間に、X-ウィングやTIEファイターが、スターデストロイヤーの間をくぐってドックファイトを展開する様子は、まるで「ジェダイの帰還」のワンシーンを自分がコントロールする、という感じのよう。当然デススターも自分の支配下に収めることができる。「スター・ウォーズ」ファンにはたまらない作品になりそう。

洋ゲー最前線ファイルNO.2 サドンストライク3

FireGlow Games
発売日:未定　日本での発売:未定

欧州ゲームの最高峰と言われた『サドンストライク』シリーズ。なんと、今回は開発チームがこれまでのパブリッシャーから離れ、自分たちで『サドンストライク3』（以下『3』）を売り込みに来ていたのだ！ 従来は欧州戦線を舞台にしていた同作品だが、『3』の舞台は太平洋戦争。当然のことながら、大日本帝国陸海軍を縦横無尽に操ることが可能だ。完成度の高いシステムに加え、あの戦艦大和を指揮下に入れられるということで、国内ミリタリーマニアからもおのずと期待がかかる作品。

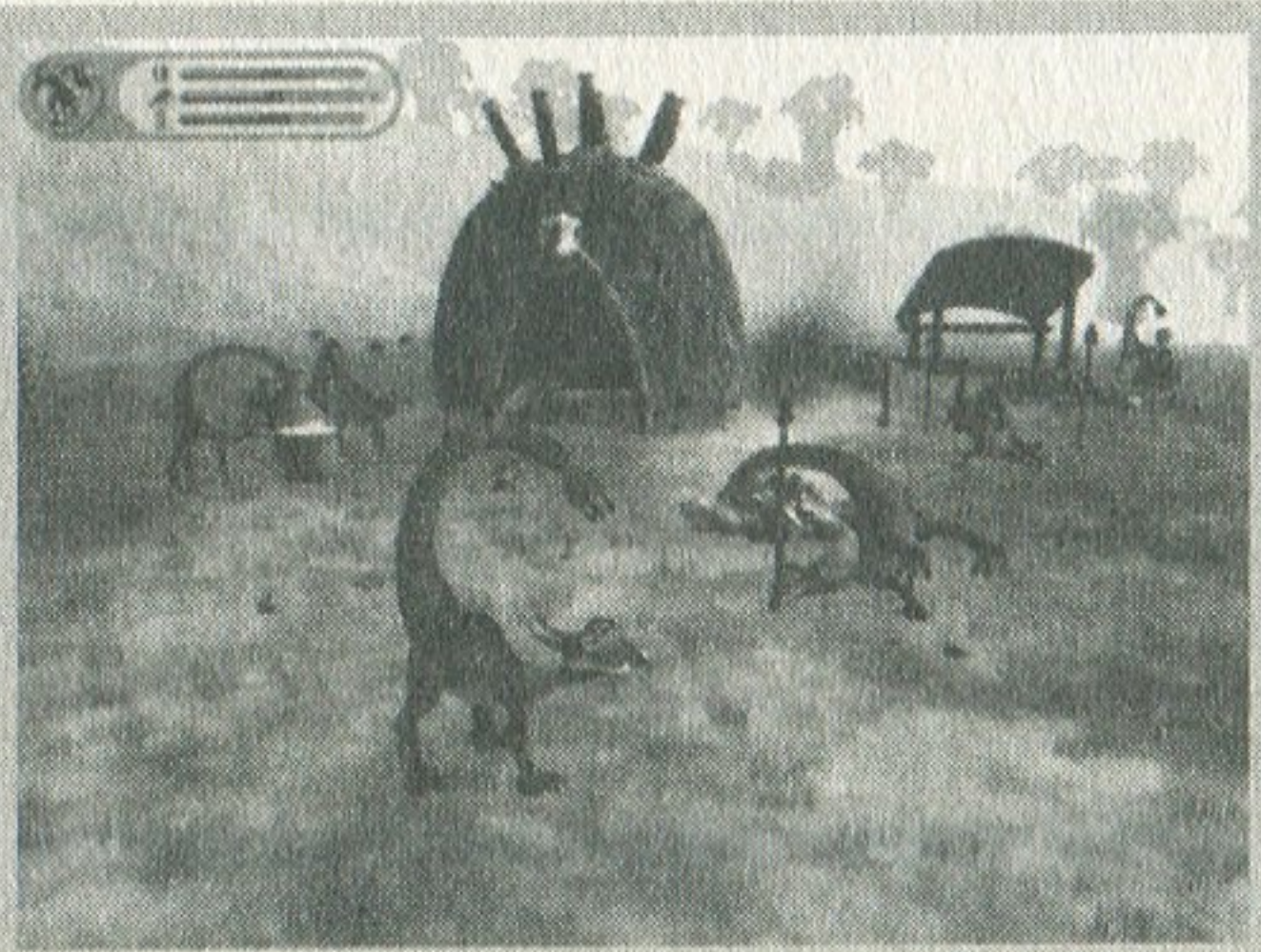
洋ゲー最前線ファイルNO.3 Enemy Territory : Quake Wars

Activision
発売日:未定
日本での発売:未定

『Doom3』エンジンを使いながらも『Enemy Territory』の主な舞台は野外。この地球にエイリアンが侵攻しているという設定で、地球軍とエイリアンの熾烈な戦いが繰り広げられる。と、文字で見る分にはありきたりだが『Doom3』エンジンがベースなだけに、巨大なメカニカル兵器の存在は圧倒的だ。実際にプレイできるときが待ち遠しい。

洋ゲー最前線ファイルNO.4 : Spore

Electronic　Arts
発売日：未定　日本での発売：予定あり

『シム』シリーズの生みの親ウィル・ライトが今回挑むのは、惑星における有機生命体進化サイクルのシミュレーション。生命の誕生から進化、知的生命体の発生と文明発展といった一連の流れをユーザーの手に委ねるというのが大きなテーマだ。当然ユーザーのプレイスタイルにより、進化の方向や生命の体系、ひいては文明のタイプすら変化するとのこと。どんな形で開発が進展するのか今から楽しみだ。

これまでの ゲームハード戦争

ファミコン誕生とともに勃発した、市場の定めとも言うべきハード戦争。過去トップを占めたハードはなぜ勝利できたのか。

text by 編集部

ハード戦争の歩み

■最初のハード戦争
（83年）
任天堂 ファミリーコンピュータ
VS
セガ SG-1000

↓

次ハード戦争
（90年～93年）
NEC PCエンジン
VS
任天堂 スーパーファミコン
VS
セガ メガドライブ

↓

■番外 新メディア戦争
（88年～93年）
NEC PCエンジンCD-ROM²
セガ メガCD

↓

■次世代機戦争
（94年～97年）
SCE プレイステーション
VS
セガ セガサターン
VS
任天堂 ニンテンドウ64
VS
その他

↓

■第２次次世代機戦争
SCE プレイステーション２
VS
セガ ドリームキャスト
VS
任天堂 ゲームキューブ
VS
マイクロソフト Xbox

20年以上の歴史を今だから振り返る

コンシューマ市場というものが国内で成り立ってからはや20年以上がたっているが、成立当時からハードメーカー間の競争は発生していた。最初のシェア争いは任天堂のファミリーコンピュータとセガのSG-1000の争いである。ご存知のとおり結果はファミコンの勝利となったわけだが、その勝因は、SG-1000があくまで“ゲームに特化したMSX”程度の位置づけだったのに対し、ファミコンが徹底してゲーム専用機として作られた点だろう。結果、スプライト数や同時発色数、コントローラの設計などでファミコンが勝り、のちのゲーム機のスタンダードとして市場をけん引していくことになる。つまり、当時最も重要だったのは「ゲーム機としての性能、遊びやすさ」を徹底することにあったわけだ。

その後、NECがPCエンジンを、セガがメガドライブを発売、一歩遅れてSFCが登場したことで今度は三つどもえとなったわけだが、PCエンジンは「コア構想」の名のもとに新型ハードを続々乱発して自滅、MDも好勝負を演じたものの任天堂の優位を揺るがすことはできなかった。当時のゲームユーザーはまだ低年齢層が中心で、出費を強いる新ハードの登場は好まれなかったし、基本的にハードは一家に１台まで、という認識が強かった。いったん主流となったハードが敗北することを、ユーザー側が許さなかった面はあるだろう。メガCD、PCエンジンCD-ROM²といったパワーアップオプションも、今後の主流となるのか単なるぜいたく品にすぎないのか、メーカー自身の腰の定まらなさもあって決め手にはならなかった。

次の大きな動きは、バブル景気と連動して発生した、いわゆる「次世代機ラッシュ」。ここで初めて任天堂が首位を譲ることになる。やはり何といっても、ポリゴンによる3DCGのインパクトは大きく、従来のスプライト表示にこだわったSS、N64は苦戦を強いられた。つまり、この時代は映像表現のパラダイムシフトが起こった時でもあり、それがPSの勝因となったのである。

続いて、PS2、GC、Xbox、DCの時代。PS2が勝利したのは、ほぼ完全な上位互換の実現と、DVD再生が可能だった点に尽きるだろう。買い集めたソフトが無駄にならないという安心感と、今後映像メディアの主流となるDVDが気軽に視聴できるという利点は、単純なハード性能差を埋めて余りあるものであった。そしてこの時を境に、コンシューマハードはゲーム機それ自体として以外に、デジタル家電としての側面も持つようになってくる。

今後３ハードの争いがどのような歴史を作るのか。オンラインプレイが標準となりつつあったり、そもそもソフトのパッケージ販売がこのまま継続するのか不明だったりと、状況はますます混沌としてくるだろうが、冷静に見守っていきたいものだ。

「ゲーム批評」ライター陣はこう見る“新ハード”

ゲームを語る本職であるライター陣の面々は、10年ぶりの新型ハード戦争をどう見るのか。そして次世代のゲーム業界のあるべき姿とは？

卯月鮎

日本市場と世界市場という2つの視点が存在するので、一概にどれが覇権を握るかは予想しづらいですね。結局は、ふたを開けてみなければわからない、といったところでしょうか。予想は夏競馬の三連単くらい難しい……。個人的には、仕事柄、やはりすべて買うことになるでしょう。とはいえ、いきなり購入するというよりは、初期不良などの状況を見極めてからになると思います。ゲームハードは仕方がないという考え方もありますが、いわゆる「商品」として見た場合、買う側を神経質にさせるのはどうかと。性能競争ではなく、コンセプト重視に打って出たニンテンドーDSの、一般層への広まりを見ると、やはり新ハードのカギは「どれだけ進化したか」ではなく「どんな新しい遊び方を提案できるか」にあるのでは、と思います。遊びの質で、三者が住み分けるのがベストでしょう。

AZ 1号

PS3が（少なくとも）国内ではリードすると思う。ただし、ワールドワイドではXbox360に思いのほか肉薄され、現状のような“SCE 1強”状態はもはや望めなくなると見る。また、Revolutionについては、過去作のライブラリが一部ゲーオタを取り込むかもしれないが、純粋に“新しいゲーム機”としてみれば、次回も苦しい戦いを強いられるような気がする。どれを買うかとなると、これはもう、結局3つとも買ってるんだと思う（笑）。ただ、正直、まだわからないことだらけ。ブルーレイディスクとHD DVDの規格争いの先行きも見通せない今、正確なことは誰にもわからないのでは？　ただ、何らかの変化が生まれるとしても「勝者はSCEかMSのどちらか」ｏｒ「ゲームメーカー全部が先細っていく」の範囲内でしょう。「任天堂が返り咲く」ことだけは、ないような気がする。本当に「ゲーム業界の将来」を左右する要素って、実は「携帯ゲーム機」なんじゃないかとは考えてますが。

鴫原盛之

トップになると思うのはRevolution。ファミコン時代からの主要な消費層である30代以上の世代が、かつて自分たちが親しんだゲームを子どもと一緒に遊ぼう、という行動に出ることが今後十分に予想されるから。新製品のプロモーションだけでは彼らの購買力にあまり影響を及ぼさないと推測されることも理由のひとつ。購入するとしたらやはりRevolution。ただし、旧ハード対応ソフトの無料配信サービスを予定通り実現させたら、という条件付きでの話である。また、発売時点での値段が高い場合は買い控え、値下がりするまでしばらく待つ可能性もある。来る次世代機の発売にあたっては、消費者には今まで以上に「買いたい！」と思わせる斬新なソフトを供給してほしいのは当然として、それとともに、開発者が（性能だけでなくコストパフォーマンスの面においても）「ゲームを作りたい！」と思わせるような魅力的のあるハードになってほしい、と切に願う。

箭本進一

期待するのはXbox360。買うのは3ハードすべて。次世代機に望むものとしては、現在のNDSとPSPのような、得意分野への特化によるハードごとの個性とオンラインへの敷居の低さでしょうか。

罰帝

ＤＳの発売日にN64を購入した当方としては、「新機種であるかどうか」すら関係なく、その時点で遊びたいと思えるかどうかが最も大きな問題です。懐古論ではありませんし、「ゲームに美しいグラフィックは不要」みたいなコトを言うつもりもありません。ただ、ゲームがゲームとして最も輝くポイントは「操作して気持ちイイか」という部分に集約される（と思っている）ため、動かしてみないことにはなんとも言い難いのが現状です。まあ、購入してまで遊びたい！　と思える作品が登場するのかどうかが不明な現時点では、分析のしようもありません。最低限言えるのは「コナミの音ゲーが出たらそのハードを買います」というぐらいですかね。つまり、要約するとありがちな意見になってしまいますが「ソフト次第」、そして「価格次第」という感じ。そして、皆に繰り返し言いたいのは「だまされるな、新技術のすごさ＝ゲームの面白さではない」という単純なコトです。

池谷勇人

一番期待しているのはRevolutionですが、僕が次世代機に期待している「驚き」は決して処理能力のアップなどではなくて、やっぱりオンライン、マルチプレイなんですよね。すべてのユーザーをシームレスに、ネットワークにつなげること。僕の期待は、その一点に尽きます。現時点でこれに最も近いところにいるのは、やっぱりXbox360でしょう。ただ、これを100パーセント実現するには越えなければならないハードルがまだ多すぎです。本当の「シームレスなオンライン」に手が届くのは、次々世代機あたりかなぁ。でも、次世代機でその足がかりを作ってほしいという希望は、強くあります。もうひとつ期待しているのは、過去のコンテンツと現在のコンテンツのボーダーをなくすこと。今や「もっとすごい刺激を!」と思っているのは、一部のディープなゲームファンだけです。DSや携帯アプリのような「気軽なゲーム」が見直されつつある今、Revolutionがやろうとしている「過去コンテンツの配信」は、非常に納得できる動きだと思っています。総括すると、個人的期待ハードは「過去コンテンツ配信+オンライン」のRevolution、次いで「Xbox Live」でオンラインに一番近いところにいるXbox360、といったところです。どうせ3機種とも買うんでしょうが、期待度で言えばやはり圧倒的にこの2機種ですね。

飴尾拓朗

当然、いいキラータイトルを持ってこれるかにかかっているけれど、開発ツールの充実と(予想される)普及台数という観点で言えばソニーが最有力候補。ビデオゲームに対する取り組みと過去の資産を引っ張り上げることを評価するだけなら任天堂という希望的観測。激しい巻き返しとハングリー精神でもって、斬新で面白いタイトルを投入してくれるだろうという期待を込めるのであれば、MSに大きな期待を寄せてみる。結論だけを言うと、発売されるゲームがツボに入ればハードごと一気に買います。と明言しておけば納得してもらえるだろうか? どのハードメーカーも、次世代機の投入を契機にもう一度「業界を盛り上げてくれること」を願うとともに、資金に物を言わせて「ゲーム業界を喰いつぶすだけのイナゴ」にだけはなってくれるなよ……などと思う次第。多分、昔と比べて同じ思いを持つユーザーって多いんじゃないかなあ。

次のページでは
読者の皆様の
ご意見を紹介!

多根清史

ゲームハードの台数だけなら、トップはPS3が取るでしょう。けれど「PSX2(仮称)」だったり「メディアPCセンター」だったり、機能を集約したチップを組み込んだ"イトコ"が増殖して、トータルの競争は混沌としてくるのではないかと。MS製品にすべて「360」のロゴが入ったら、XBOXから逃れるすべはありませんよ! 自分が購入するのは全部。メジャーは好きだしマイナーハードは集める主義だし。ハード競争自体にはメーカーの利害以上の意味はないので、さっさと「すべてのゲームが遊べるゲーム機」にまとまってもらえないかな。

紀野康隆

20年来の任天堂ファンとしては口惜しいのですが、主流となるのは何だかんだでPS3でしょう。で、PS2以降の何年間を繰り返して、ますますゲーム業界が逼塞し元気をなくしていくんだと思います。こういう仕事をしているものでどのハードも買うんでしょうが(Xbox360は様子見。1年くらい)どれか1台というならRevolution。据え置き機に限らないならゲームボーイマクロ。余力を十分に残しつつ後進に道を譲らなければならない現行ハードも哀れなら、誰にも望まれていないのに登場せざるをえない次世代機もかわいそう。一番大変なのはそんな一時のカンフル剤でしかないものに大金払わされるユーザーですが。

藤原修二

現在のゲーム市場の質が変わらなければPS3、大作RPGと大作スポーツの最新作ある限り日本では勝つでしょう。エロ(DVD)見られるのも大きいし。年に2～3本買うユーザーが買うとしたらPS2の後継機しかないと思う。質を変えようとしている任天堂の姿勢は好きなんだけど、今まで大きなこと言って成功した試しがないので……。自分としては全部買う。ただ、購入するのは遊んでみたいと思ったゲームが出た時(過去の経験上、半年～1年以内)。あと、仕事で依頼があったときかな(笑)。結局、一強その他大勢になると思うんだけど、その他のハードでも採算がとれる市場が形成されるのが理想。各ハードごとの雑誌が安定供給されると仕事も安定しそうで嬉しい。

天野譲二

トップになると思うのはPS3ですね。3機種とも買う気は満々ですが、とりあえず琴線に触れる面白そうなソフトが出てきてから。出ないなら、当然買いません。現状ではXbox360の『DEAD RISING』がとても気になります。とりあえず、うちの現行機種はXBOXの上にPS2、その上にGCを置いているという鏡餅状態ですけれど、各社の新機種はすべて縦置きが基本になり、排他的になっているのが嫌ですね。複数機種を使用する人間には、上に物を置けない、縦に積めないゲーム機は邪魔です。あと、いいかげんリージョンコードは廃して、海外ソフトの流通も自由に行ってほしいです。世界各国で必ず同じソフトを流通させ、中身も言語以外は統一する、というのならば話は別ですが。

読者はこう見る新ハード

少ない情報と怪しげな噂が飛び交う中で、「ゲーム批評」読者は新ハードに対しどのような判断を下したのか!

text by 編集部

まず期待のハードのトップに挙げられたのはRevolution。やはりコアユーザーにとって任天堂ブランドに対する信頼はかなり大きいようだ。過去のコンテンツを活用できる点に魅力を感じるという声も多い。PS3に関してはPS2、PSで培ったソフトの豊富さに期待する傾向が見られた。Xbox360については「期待するけど多分コケる」というジレンマに満ちた意見が多かったのが印象的。

失敗するハードはXbox360とする票がトップだが、これは前述のような意見の結果なので、一概に「最も危険視されている」とは断言できない。むしろPS3に不安を抱く声が多いのが意外ではある。ここ最近のSCE、ソニー全体の経営方針を含めて不安視している人が多いようだ。

最も期待するハード

1位:Revolution(54票)
2位:Xbox360(34票)
3位:PS3(28票)

コケると思うハード

1位:Xbox360(42票)
2位:PS3(27票)
3位:Revolution(18票)

期待するハード、その理由

・PS3

間違いなく一番多くのゲームが発売されると思うから。(大阪府　やまかつ)

今のところ強いて言うならPS3。あくまでPS・PS2のソフトが遊べるという点で。(三重県　BUCH)

ソフトを見るとPS3に目が行ってしまいます。『MGS4』が発表されてるし。ハード自体の性能にはあまり期待してないです。PS2で充分です……(お財布が追いつかないんだもの……!)。(東京都　緒夏)

・Xbox360

買うのはPS3、期待しているのはXbox360。(東京都　渡辺健一)

Xboxの失敗を糧にして今度はやってくれそうな気がする。(三重県　H西脇)

カード以外の課金もあるため、Liveマナーは悪くなりそう。(福岡県　泡吉)

・Revolution

ソフトメーカー側にあまり負担をかけまいとする姿勢に好感が持てます。(秋田県　極東第3帝国)

この機会にファミコンやスーファミのレアなソフトをプレイしてみたい。(長野県　世迷い子)

ハードのスペックがすごくなっていくのにはもう慣れたので、Revolutionの、過去の任天堂作品がダウンロードできるトコロに魅力を感じます。(大阪府　あきろと81)

おそらくほかの2機種より、世界的に見れば普及しないだろう。それでもいちゲームファンとしてこのハードを応援したい。純粋なゲーム機として。(千葉県　カベジマイサム)

すべてのハードに興味津々ですが、昔のゲームがほとんど遊べてしまうというRevolutionが一番ですね。(千葉県　村山√洋巨)

PS3もXbox360も単に現役機の処理能力が上がったもので興味はひかれない。(神奈川県　川瀬哲)

コケると思うハード、その理由

・PS3

あの社長の、あの言動を見ていると、PS3がコケることが一番いいクスリになると思います。(北海道　くろねこジジ)

PS3。前回と違ってゲーム機としての性能しかアピール点がないのに値段が高そうなので。たかがゲームにそこまで金を出せるのはコアゲーマーしかいないでしょうから、SCEが今まで得ていたライト層を手放してしまいそう。(埼玉県　楪)

PS3。一強安定じゃ面白くないので。(岡山県　RYO)

PS3。せっかくの高機能の使い道を間違ってるようにしか見えないので。(東京都　ゼノビア)

既存のシステムの底上げにしかなっていないスペックでは、「進化」ではなく「変化」でしかない。(東京都　HDK)

・Xbox360

良いプロモーションしてるので、なかなか読めませんね。でも現実的にはやっぱり一番の危険牌はコレかと。(東京都　ティーポット)

今までの販売戦略が悪印象だったXbox。あのままの販売戦略のまま行くのだったら、コケるでしょう。PS3はソニーがおごらなければ大丈夫でしょう。Revolutionは情報が不足しているのでパス。(北海道三浦冬峰)

私的には気になるゲームがあるので購入したいが、はなっからコアユーザー向けに目が行き過ぎ、プロモーションで失敗しそう。(東京都　河原直行)

言っちゃ悪いけどXbox360かなぁ? ゲームユーザーは映像的進化や画期的システムをあまり望んでない気がします……。(愛知県　TAプロトタイプ)

日本市場でという意味ではXbox360。現在の注目クリエイターによる盛り上がりは最初だけだと思う。その後は少数の違いのわかるゲーマーを満足させてくれるマシンになると思う。(山形県　武田晋)

・Revolution

過去のゲームみんなできるなんて版権の問題があって任天堂のゲーム以外無理だろうからRevolution。(北海道　ドリアン)

任天堂は好きだけれど、Revolutionだろうなぁと。任天堂据置き機の約10年に及ぶ他社タイトル不足状態が改善される見込みもなさそうだし。(茨城県　鯨夢究部)

第1特集　総論
ゲーム批評的お薦めハードはコレだ！

情報が出そろわないうちに何を気の早い……と言われそうだが、ここまでいろいろ書いたからには結論を出さなきゃ駄目でしょう、ということで一押しハードを決めちゃいます！

text by 編集部

最終的には個人の好みだが……

　結論に入る前に、まずは各ハードそれぞれの利点、長所をまとめてみよう。まずPS3だが、これまでPS、PS2で培ってきた人気シリーズの最新作がまず間違いなくリリースされるという点が大きいだろう。事実E3でも『メタルギアソリッド4』などの制作が発表され注目を集めたところだ。そのほかの部分をかんがみても、10年以上にわたり国内市場をリードし続けることで得た資産、ノウハウを豊富に所有していることは大きな強みである。

　Xbox360はそういった部分においては圧倒的不利にあるのは確かだが、さらに完成度を高めてくるであろうネット通信環境と、おそらく3機種で最もソフト開発のしやすい環境は強力な武器となりえる。国内の有名クリエイターが加わることでソフトのバリエーションに幅が増すであろう点も見逃せない。

　最も謎に満ちているRevolutionだが、過去のコンテンツにどれだけ価値を見いだすかがポイントだろう。また、リリースされるソフトが、ゲームとしてはまず間違いなく世界最高レベルのものであると予想できるタイトルぞろい（『マリオ』シリーズをはじめとした任天堂ブランド最新作）なのも魅力的だ。

　こうして並べてみると、各社それぞれのカラーが如実に反映されながら、かといって現行機の登場時並みの極端な色分けにはならず、それが高いレベルで止揚されている印象である。つまり極端な話、自分の好みで選んでしまっても特に後悔するようなことにはならないだろう、ということなのだが。理想は全部購入してしまうことなのも確かである。幸い発売日はそれぞれずれているのだし。

　ただ、あえて「ゲーム批評として」購入を薦めたい、つまり今後の主流たりえるハードをひとつ選ぶとするなら、われわれはXbox360を推す所存である。最大の理由は、やはりソフト開発環境の完成度の高さである。

　とかく開発費が高くなりがちで、それ故に「ヒット作を開発・リリースできるのは一部の大企業のみ」といった風潮が強い昨今、必然的にソフトのバリエーションは狭まり、斬新なタイトルは出にくい状況にある。Xbox360の開発環境は、そういった傾向を打破するだけの力を秘めているがゆえの、一種の希望論ではあるのだが……。

　しかし同時に従来のマイナーイメージを払拭するだけのバラエティー豊かなソフトが出なくては話にならない。マイクロソフトがここにどれだけの力を注いでくるか、注目する必要があるだろう。

イチオシはXbox360！

すべてはネトゲのために
ネトゲはすべてのために

コンカイノオダイ

ネトゲのえん罪を晴らす！

text by 春生文

ネトゲ。それは人類が初めて出会った未知なるバーチャルパラダイス。そのあまりの破壊力（廃人製造率ナンバーワン）の大きさに、すっかり世間はネトゲを色眼鏡を通じて見るようになってしまったが、ネトゲって本当にそんなにイケナイものなんだろうか？

そこで今回のコラムのテーマはずばり、「ネトゲのえん罪を晴らす！」。第一回のお題は「ネトゲとかしてると、本来自分がするべきことを後回しにして、ついだらだらとプレイしてしまう」である。

しかしこれ、「今自分が一番するべきことは何か」がわかっていて、それをきちんと実行できる人にはまったく無関係な問題ではないだろうか。日常においては誰もが例外なく、ありとあらゆる作業に追われている。優先順位を定めて時間を調整しないと、次々にやりこぼしは増えていく。だからこそランドセルを背負って帰宅した子どもたちに母親は、口うるさくタイムマネージメントをたたき込むのだ。ランドセルを机において中身を出しなさい、手を洗いなさい、着替えなさい、おやつはここ、食べたら宿題をして明日の時間割を合わせなさい、そしたら公園に遊びに行ってもいいのよ、と。

つまりこの際、ハマってる趣味がネトゲだから悪い、ということはないのである。問題なのはむしろ、そういう当たり前のことができないタイプの人にとって、ネトゲという趣味ほど恐ろしい底なし沼はない、というところだ。

そこにいけば誰かが居る。こんな時間にここに居るのは自分だけではないと安心する。そこにいけば何かしらすることがある。こんな自分にも役割を果たせることがある気がして、安心する（リアルの役割からは逃避しているにもかかわらず）。自分同様に、やるべきことを後回しにしてついつい入り浸っている誰かを見ることで、こうしてはまりこんでいるのは自分の意思の弱さゆえではなく、「この世界のあまりの魅力ゆえなのだ」、という置き換えを行える安易。

毎日決まった時間に起きて朝食を取り、身だしなみにも気を配り、仕事に出かけ、給与を受け取り、時には大切な人たちとの会話や食事に時間を割くゆとりをも兼ね備えながら、給与の中から課金を支払い、帰宅後はネトゲを楽しんでいる。もしもそういう人を家族や友人や恋人に持ったなら、ネトゲという趣味に対して、「廃人製造器」などといった偏見を抱くことはあり得ないはずなのだが……。

ネトゲという娯楽に、前述したような麻薬性があることは確かだ。しかしそれを、確実に健康を損ねてしまうほどの過剰な飲酒、喫煙習慣などと、明確に分けて考えることは難しい。ネトゲは楽しく、酒はうまい。しかし娯楽やし好を人生に取り入れるためには、それらをたしなむに足るだけの器を、自らの中に培う努力が必要なのだ。

そして何より、規則正しく日々の行動をコントロールするということは、決して苦しい義務などではない。むしろそれは確実に自分自身を好きになっていくために必要な、心地良い実績の積み重ねであるということを、世間の大人たちは子どもたちがまだ小さいうちに、よく実感させてやらなくてはならない。そうした大人の義務を怠り、子どもにパソコンや携帯電話といった遊び道具だけを安易に与えた挙句、ネトゲを悪者にしているのだとしたら、本末転倒である。やるべきことをすべて終え、リラックスした気分で電源を入れると、そこには自由な世界と、気の合う仲間たちがいる。それこそがネトゲの内包する真のパラダイスであり宝の箱と言えるものなのだから。

ゲーセン通い歴25年にして元ゲーセン店長の筆者が、
ゲーセン業界のウラオモテへとアナタを誘う！

ただいま営業中

第04回
ゲーセン店員になろう！

Written by 鳴原 盛之

学生のみなさんは、今が夏休みの真っ盛り。この長い休暇を利用して、アルバイトでひと稼ぎしよう、と考えている人も少なくないでしょう。

どんな仕事をしようかな、とまだ決めかねているそこのアナタ、この機会にぜひ一度「ゲーセン店員」にチャレンジしてみてはいかがでしょうか？

「ゲーセン店員」になるためには？

まずは自宅から通える範囲にあるお店の情報収集から始めてみましょう。求人情報誌や店頭のポスターで探すのが最もポピュラーな方法ですが、最近はインターネットやフリーペーパーなどで募集していることもあるので、こちらも要チェックです。

募集の案内を見ると「インストラクター」とか「クルー」などと書かれていることがありますが、この違いはまったく気にする必要はありません。どんな呼称であろうと募集しているのは「ゲーセン店員」であり、接客をはじめ景品、両替金の補充や灰皿、トイレの清掃および各種メンテナンスなど、どこのお店でも基本となる仕事はほぼ同じです（笑）。

さて、採用面接における選考の基準ですが、必ずしもゲームや機械に詳しい人が優遇されるわけではありません。もちろんそういう人も必要ですが、実はもっと大事なポイントがあるのです。

筆者が店長時代、アルバイトを採用するうえで最も重要視したのは、遅刻や欠勤をせずに働いてくれるかどうか、ということでした。いくらゲームの知識に秀でていても、病気がちでひんぱんにお店のシフトに穴を開けてしまうようでは戦力にならないからです。また、土日や祝祭日に働ける人、さらに男性の場合は深夜の勤務もできる人は特に歓迎しました。つまるところ、「ゲーセン店員」は体力が勝負なのです。

ゲーム業界志望者にもおすすめ！

読者のみなさんの中には、「将来ゲーム会社で働きたい！」と考えている人もいることでしょう。ゲーム業界志望の人にも、ぜひ一度ゲームセンターで働いてみることをお薦めします。これは何も営業職に限った話ではなく、むしろ筆者としては開発志望の人にこそ「ゲーセン店員」の経験をしてほしいと思っています。

お店で働く一番のメリットは、なんといってもユーザーすなわちお客さまと直接触れ合えることです。今どんなゲームが人気なのか、主にどんな年齢層の人が来店し、どれくらいのお金を使うか、などといったことが日々観察できるのですから、これを利用しない手はありません。

また、筐体のデザインや回路などのハード設計をしたいと思っている人にも、「ゲーセン店員」は最高の勉強の場です。ビデオゲーム以外にもプライズやメダル、あるいはシール機などの多種多様な機械がめじろ押しですから、日頃のメンテナンス業務を通じてきっと多くのことが学べるはずです。

「自分はＰＣゲームだけ作りたいから、ゲーセンなんて関係ない！」などと思うのは早計です。たとえハードは違っていてもビジネスとして取り組む以上、最終的にはお客さまに支持されてナンボの世界です。ゲーム業界に限らず不況と言われて久しい今日この頃、お金を稼ぐのは決して簡単ではないことを今のうちに体験しておくとよいと思います。

イラスト：まり

もしアルバイト募集の記事が見つからなかった場合は、思い切って店長さんに直談判してみるのもひとつの手です。店内が混雑している時間帯はなるべく避けて、電話または直接お店に行って聞いてみてください。

なお給料の相場ですが、同じ地域内であれば（学生アルバイトの場合）店舗間の格差はほとんどありません。あとは自分で気に入ったお店を選び、採用されるように努めてください。

では、またのご来店をお待ちしております！

NIPPONBASHI

大阪・日本橋 定点観測

WATCHER　前本進一

関西の電気街、日本橋の「今」を現地から生の声でお届け！

第3回　メイド黒船襲来中

どん欲にオタクカルチャーを吸収し変化を続ける日本橋。当然コスプレ産業にも手を出しますが……。

王将もファミレスも酔う日本橋の熱気

季節はもう夏。汗と太陽、焼けるアスファルトのおかげで電気街がつらい昨今ですが、皆様いかがお過ごしでしょうか。前回取り上げた「日本橋ストリートフェスタ」のあと、町が今までよりも活気づいたように見えるのは気のせいではないはずです。

ある夜、日本橋の裏通り、通称「オタクロード」を歩いていると、エプロンドレスのメイドさんと、青い羽織の新撰組隊士が夜回り（？）をしているところを目撃しました。通りがかりの男性に何やらチラシのようなものを渡し、「新装開店です！メイド喫茶みたいなものです！」とアピールしているもよう。まるで学園マンガに出てくる文化祭。もしくはオタクの妄想がそのまま具現化したようなシチュエーション。現場はコスプレ可能な店員を募集していたコンビニの前ですから、あまりにもできすぎた光景。撮影したら報道賞のひとつや二つは固かったのではないでしょうか。メイドさんが決められた場所でチラシを配っているくらいなら、今の日本橋では珍しくもない光景なのですが、新撰組隊士と組んで平日の公道を夜回りしていたとなるとなかなかのレア。さらに、全国チェーン店のコンビニがコスプレ可能な店員を募集するというのも相当な異例。

日本橋は中心地である秋葉原から離れているが故に、オタク的なもののありようが伝言ゲーム的なひずみを経て伝わっているのではないでしょうか。いわば、本当の忍者と『ウィザードリィ』の全裸忍者、本物の大統領と『メタルウルフカオス』の大統領のような関係なのかもしれません。

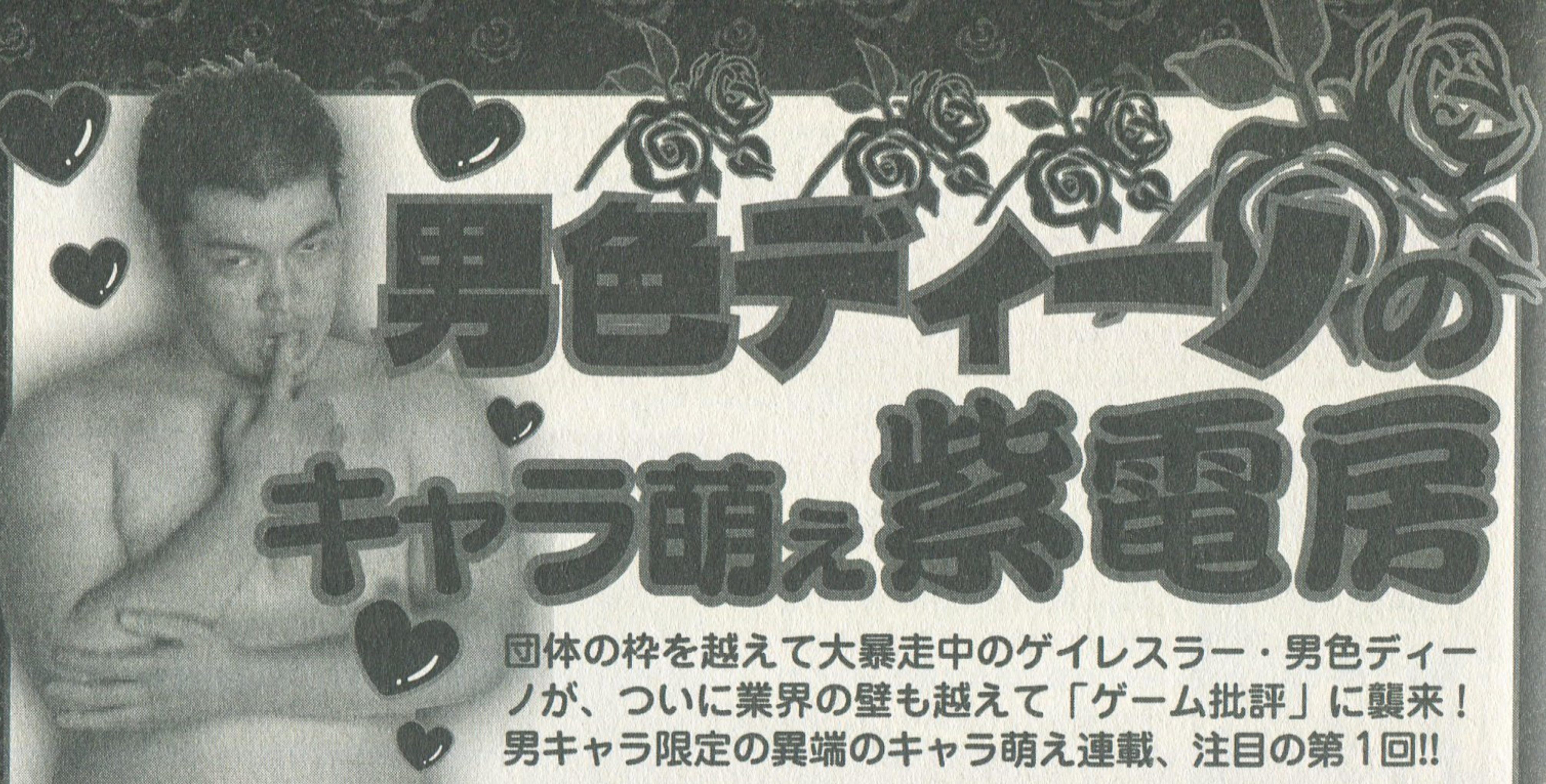
これまでは、電機部品やPCなど、オタクの好みそうな品を売っているのが電脳街、オタク街の定義でしたが、これからは店員がコスプレをしているというのも重要な要素となりそうです。メイドさんや体操服、スクール水着のコスプレ店員の呼び込みの声が響き、ショップの中ではWinXPのパッケージを擬人化ＯＳ「ＸＰたん」のコスプレの人が売っている。こんなサービスをされてしまった日には、そうそう逆らえるものではなさそうです。当たらなければどうということはないはずがいろんなツボを突かれまくり、オタクロードを通り抜けたあとには2ダースほどの『ガンダム一年戦争』のパッケージを抱えて（行く先々の店で薦められたらしい）途方に暮れる……といった光景が当たり前のものとなるのではないでしょうか。

近年の日本橋では「食」も急激にオタク化しつつあります。しばらく前までは、裏通りのカツ丼屋かマクドナルドくらいのものだったのですが、日本橋の両端にオセロのごとく「吉野家」が設置されるかと思えば、プロレス団体「ハッスル」経営のジンギスカン専門店が開店。大判焼きの屋台にはなぜかソレ系イラストが貼りまくられ、マニュアルメニューの全国チェーン店であるはずの王将にも「Windowsミレニアムセット」「ハードラーメンセット」「ソフトラーメンセット」なるセットメニューが登場。飲み屋も日本橋の魔力にかかれば店内にジオンの国旗を掲げるディープな店に早変わり。その勢いはとどまるところを知りません。

これまで通常の飲食店だったところがオタク方面に急ハンドルを切る例まで現れました。オタクロードの終点近くにある喫茶店。ごくごく普通の店だったのですが、ある日突然、店内にインターネットのできるＰＣを配置。このままネットカフェ化するのか……と思いきや、ネットカフェ風喫茶店からメイド喫茶へとクラスチェンジ。日本橋ウォッチャーの度肝を抜きました。しかも、ネットカフェ風喫茶店の頃よりも繁盛しているもようですからメイドの力恐るべしといったところでしょうか。この例ばかりでなく、近年の日本橋にはメイド喫茶が次々と登場。執筆時点では7件を数えているのですから、メイド戦国時代と言っても過言ではありません。秋葉原の動向がダイレクトに反映するほど近くもなく、かといって情報が届かないほど遠くもないという、独特の距離感が生み出した奇跡と言えるでしょう。次回は風雲急を告げるメイド喫茶に関してお届けしたいと思います。

日本橋はメイド喫茶が急増。各店舗ともに公式HPでのアピールに余念がない

OSAKA

男色ディーノの男キャラ萌えだけは本物です！　みんな、逃げてエー!!

男色ディーノのキャラ萌え紫電房

団体の枠を越えて大暴走中のゲイレスラー・男色ディーノが、ついに業界の壁も越えて「ゲーム批評」に襲来！男キャラ限定の異端のキャラ萌え連載、注目の第1回!!

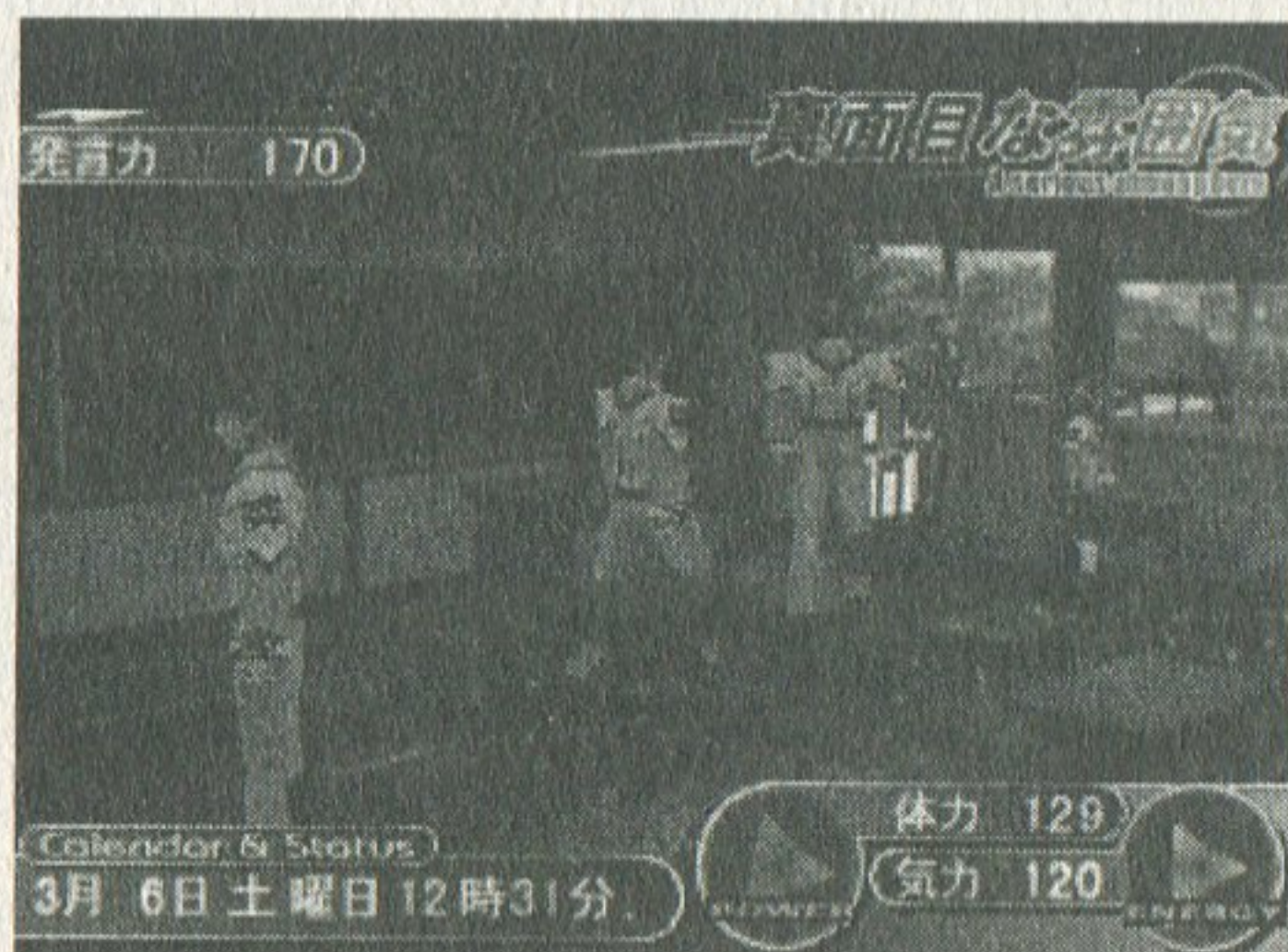
　みんな、ゲームで萌えてる？……なに？　お前は誰だって？　まあ、そんなに焦らなくてもいいじゃない。それだからアンタたちはモテないのよ。アタシの名前は男色ディーノ。ゲイのプロレスラーよ。DDT（ドラマチック・ドリーム・チーム）っていうしけた団体でプロレスをやってるの。……わかってるわ。ゲームジャンキーなアンタたちにこんな説明しても、アタシのことに興味を持てないのよね。じゃあ、こう言えばいいかしら。アタシったら、今度PS2で発売される『ファイヤープロレスリングリターンズ』にも出ることになったのよ。（とはいえ、実名ではないけど)。「2丁目ビーノ」ってのがアタシ。ウソだと思うなら、発売元であるスパイクのHPをご覧なさい。出てるから。しかし、さすがに昔からプレイしていたゲームのキャラクターになるのって嬉しいもんよね。これで現実のリング上と同じく、イイ男を家庭のモニターでも陵辱することができるわ。

　自己紹介がてらの自慢はここまでにしときましょう。じゃあここからは、なんでアタシがこんなゲーム雑誌にコラムを書くことになったのかを説明しようかしら。それはね、何を隠そうアンタたちのためなの。アンタたちは、堂々と偏見に向かっていかなきゃ。だってそうじゃない？「ゲームのキャラしか愛せない」なんてものすごくすてきなことよ。ある種の才能と言えるわ。よく考えてみて。ドット絵やCGに人格を与え、愛でることができるなんて、よっぽど脳が発達してないとできないことよ。安い言い方をするならば、想像力ってやつかしら。イヤ、むしろ創造力ね。逆に「アニメキャラに恋できるヤツの気が知れない」って人は、己の才能のなさを自ら誇示しているおバカさんなの。だから、ただの絵に生命を宿らせることができるアンタたちは選ばれし神々なのよ。

　とはいえ、アニメの女しか愛せないなんて、なかなか人に言えるもんじゃないわよね。かといって、現実の女なんて汚らしい。このジレンマをどうしよう……ああ、アンタたちの悩める声が今にも聞こえてきそうだわ。そんなアンタたちに、このプロレス界きってのトラブルシューターであるアタシが素晴らしい解決方法を教えてあげる。その方法とはね……男のキャラに萌えることよ。

　まあ最後まで聞きなさい。一見トリッキーなこの方法だけど、結構理にかなってるのよ。これだと周りにはシャレで通じるし、下手すりゃものすごく面白い人として一目置かれるわ。それでいて世の中には探せばものすごいエロティックな描写があったりして（もちろん男同士のね）もうゲームから目が離せないのよ。たとえば、ちょっと古いけど『ガンパレード・マーチ』なんて、ゲーム内で何の疑問もなくホモセクシャルな関係が築けたりするのね。

　あとは『ドラクエ』も、なにかと官能的な武器が出てくるのよね。「ロトの剣」なんて武器、考え方によってはものすごくいやらしいわよ。「こんぼう」とか「ひのきのぼう」とか。「せいすい」なんてそのまますぎて引いちゃうわよね。……ちょっとエキサイトしてきたんでこのへんでやめとくけど、要するに男のキャラに萌えてみれば快適なゲームライフが待っているの。どう？　納得できた？　もう女のキャラクターにハートを奪われる時代は終わったの。これからのゲーム界は、男好きする男性キャラクターが作っていくのよ！

　そういうわけで次回からは、アタシがアンタたちにオススメ萌え萌えゲームキャラを紹介していくわ。かといって、普通のボーイズラブ的なゲームからは選ばないから期待してね。まだアニメ女や声優に未練があるフヌケは、次号までにそんなゲーム売り払っておきなさいよ！

戦争中だってステキな男の子は気になるじゃない！　ホラホラ、昼休みは絶好のチャンスよ

好評★既刊本　絶賛発売中!!

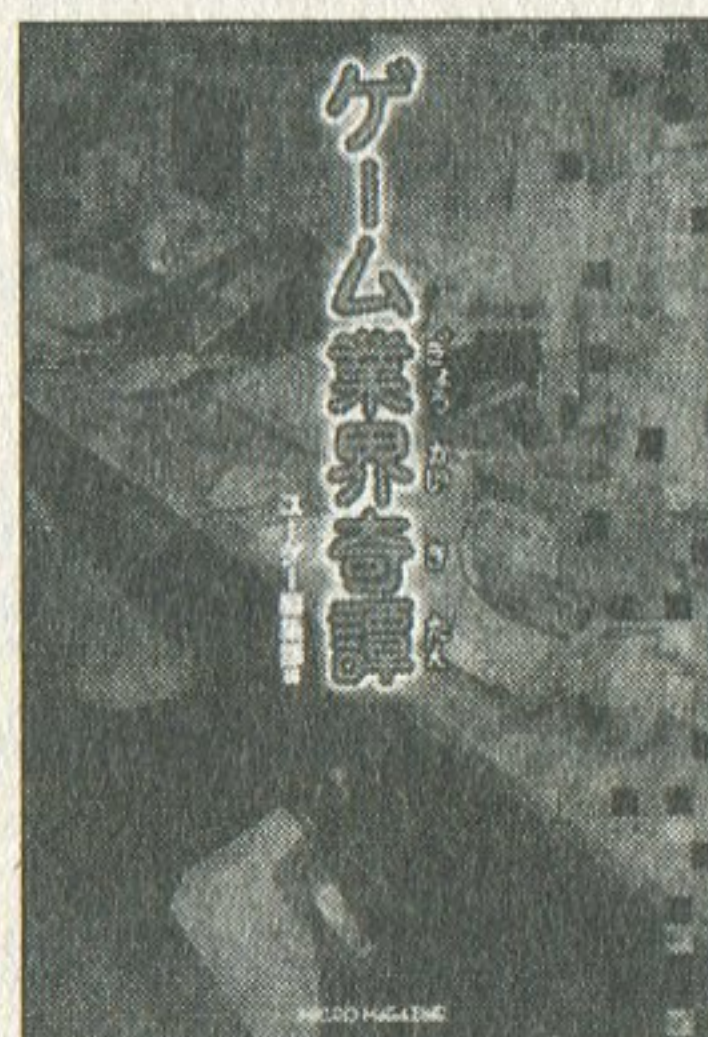
マイクロマガジン社の本

悪趣味ゲーム紀行3
B6判／162P　がっぷ獅子丸:著
ISBN4-89637-191-7

「2」の発売から丸3年。数々の悪趣味ゲームをがっぷ獅子丸先生が一刀両断。後半は編集部との特別座談会というお得な1冊。普通のゲームに飽きたアナタに。

謎のゲーム魔境4
四六判／242P　ゾルゲ市蔵:著
ISBN4-89637-174-7

あの伝説のゲームメーカーDECO（データイースト）を一大フィーチャー。巻末のビック東海編では、幻のDC版『バトルマニア』の企画書を収録。保存版です。

※「1」は完売しました。

ゲーム業界奇譚
四六判／176P　ユーゲー編集部:著
ISBN4-89637-177-1

ゲーム開発中に起こる奇怪現象。『零』や『流行り神』といった実在タイトルから「がっぷ獅子丸が語る章」まで、業界に語り継がれる怖い話を集めた渾身の1冊。

ゲームクリエイターの原体験
B6判／148P　ゲーム批評編集部:編
ISBN4-89637-065-1

ゲーム開発に関わる秘話から、普段語られない幼少時の思い出まで、素顔のクリエイターに迫る!
（横井軍平、薗部博之、米光一成、メタルユーキ、瓦重郎…ほか）

ユーゲーDX STAGE1
A5判／562P　ユーゲー編集部:著
ISBN4-89637-173-9

完売で手に入らない号を含む「ユーゲー」のNo.01～04を1冊にまとめた豪華版。刊行時のカラーページはそのまま再現、さらに書き下ろしも加えたお得な1冊です。

ユーゲーDX STAGE2
A5判／548P　ユーゲー編集部:著
ISBN4-89637-203-4

03年に行われた「ユーゲー夏祭り」での限定本を一部収録したお得な一冊。「ユーゲー」5号から8号までをカラーページも完全再録!

キルタイムコミュニケーションの本

懐ゲーキャラ名鑑
A5判／160P　天辰むつ季:著
ISBN4-86032-077-8

「ユーズド・ゲームズ」時代からの人気連載「懐ゲーキャラ名鑑」が1冊の本に!　描き下ろしはもちろん、ゲーム紹介まで加わり、読みごたえたっぷりな内容。

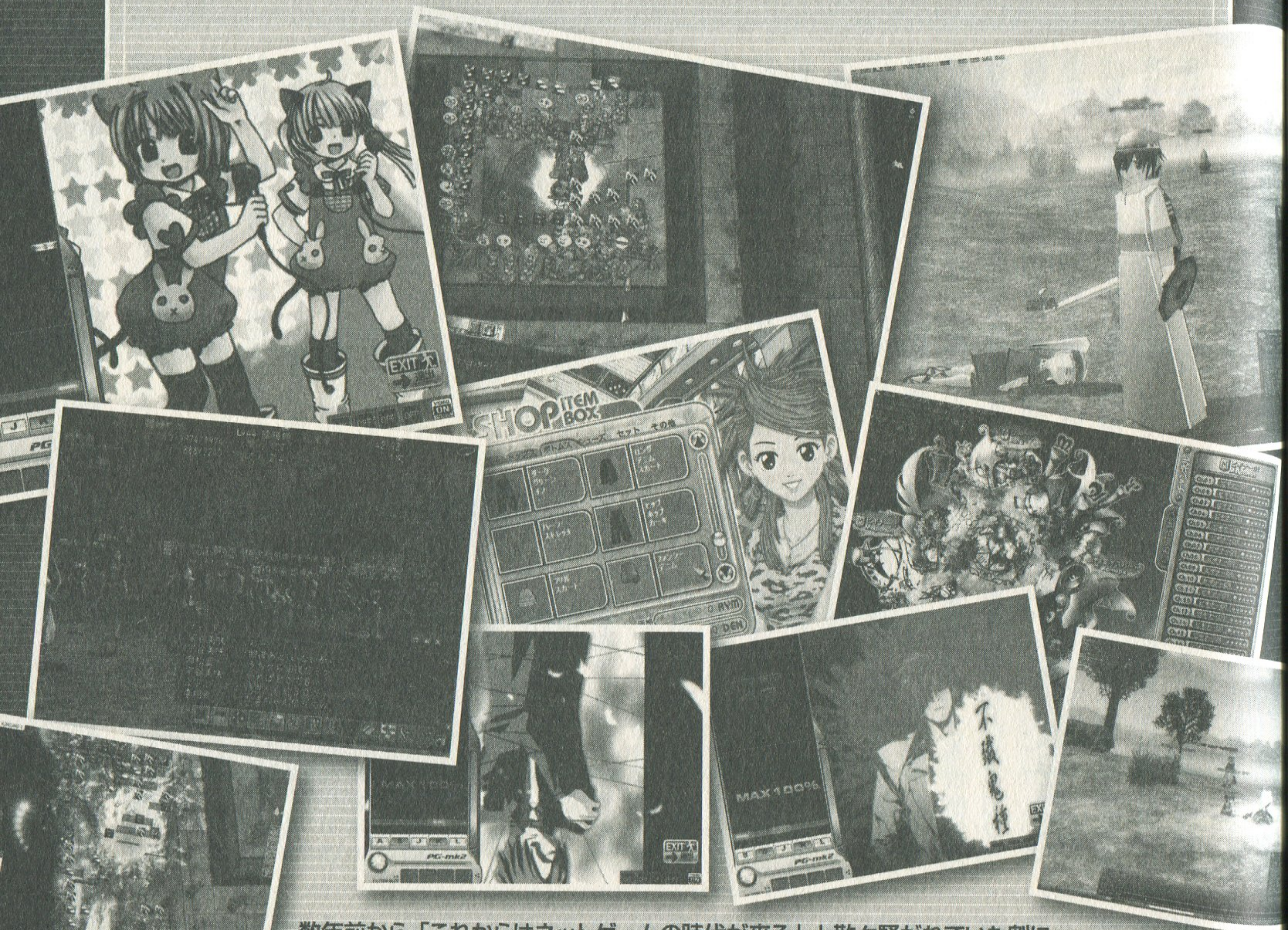
美食倶楽部バカゲー専科3
四六判／192P　ユーゲー編集部:著
ISBN4-86032-036-0

現在も続く「ユーゲー」の好評連載「バカゲー専科」の単行本第3弾。長編書き下ろしに加え、元編集部員奥山がいばらの道を歩んだ「疾走!魔法大作戦」も収録。

※「1」は完売しました。

現在弊社では、上記書籍の直接販売を休止させていただいております。ご注文の際はお近くの書店にて「タイトル」「冊数」「住所・氏名・電話番号」をお申し付けください。お届けまでの日数は、書店によって異なります。注文時にご確認ください。

ネトゲの歴史から「ホントにあった怖い話」まで

オトナのためのネットゲーム講座

数年前から「これからはネットゲームの時代が来る」と散々騒がれていた割には、相変わらずスタンドアローンのゲームと共存している今日。
いまだ想像したような大波は打ち寄せていないとはいえ、ネットゲームはじわじわとその勢力を伸ばしている。
「ネトゲ」といえば、廃人プレイやネトゲ中毒。それだけの労力をかけなければ楽しめないと思って、敷居を高く感じている人もいるのではないだろうか？
もちろんそういったゲームもあるが、今ではもっと手軽で気楽に、またはスタンドアローンのゲームと同じような感覚で進められる作品も増えている。
そこで今回は、廃人プレイ推奨ではなく、自分のペースで進められる作品と、なじみやすい世界の作品を中心に紹介し、ネットゲームの基礎知識としての歴史や、外からはうかがい知ることのできない「ネトゲ内で本当にあった怖い話」などを交えて紹介する。オトナはオトナらしく、節度を持ったネトゲライフを送ろう！

ゲームの中からゲームの外へ

ネットゲームの歴史

通信技術の発達が地理的な制約を無効にし、人と人とが結びつくネットゲームというジャンルが生まれた。規模の拡大と同時に、現実と向き合うことを求められているネットゲーム。その歴史をひもといてみよう。

黎明期：見知らぬ隣人

人と一緒に何かをするのは楽しい。それが気の合う仲間ならなおさらのことだ。しかしそこには地理的な制約がある。アーケードゲームで協力プレイは大ブームとなったが、協力の範囲はゲームセンターに限られていた。

この制約を取り払ったのがパソコン通信でありインターネットである。通信利用のゲームにはさまざまなものがあったが、1996年のMORPG『ディアブロ』は大ヒットを記録、ネットゲーム原体験となったプレイヤーが多かった。『ディアブロ』ではBrizzard社運営のサーバ「Battle.net」でのサービスが無料で提供されており、見知らぬ他人とマルチプレイが可能となっていた。地理的な制約を越え、家にいながら外国人と遊ぶというSFのような光景が実際のものとなったのだ。日常生活でまったく接点のない人々が、同じゲームをプレイしている連帯感とともに戦い、会話することができたのだ。

協力するだけでなく、PK（プレイヤーキラー）も可能となっていた。これまでにもPK可能なネットゲームは存在したのだが『ディアブロ』はヒットの規模が違った。データを改造した無敵キャラによる虐殺もあれば、油断させておいて突然裏切るテクニカルなやり口もあった。「ネットの向こうから見知らぬ他人に殺される」。匿名の悪意を凝縮したかのような体験は、当時のプレイヤーに大きな衝撃を与えた。大したペナルティがなかったこともあり、PK禍は『ディアブロ』の寿命を縮める結果ともなった。まさに無法の荒野、暗黒時代である。

しかし今から見ると、PKも人とのかかわり方のひとつであり、幼児が小さな社会で意地悪をしたりされたりして友達付き合いをすることを学んでいくような時期だった……とも言えないだろうか。

勃興期：社会実験の時代

『ディアブロ』で生まれた社会は、『ウルティマオンライン』（以下『UO』）において大きなものに成長した。

1997年に登場した『UO』はネットゲームを代表するタイトルとなった。キーワードによる会話や1日のスケジュールに合わせて活動する登場人物など、システムを工夫し、人間のようなNPCを求め続けたリチャード・ギャリオットだったが、最高の解決方法は、本当の人間を投入することだったというわけである。『ウルティマ』はハック&スラッシュの戦闘中心なRPGのあり方に疑問を唱え続けてきたタイトルであり、それ故に『UO』は、無意識的に重要な一線を越えることができた。プレイヤーはスタンドアローンのゲームのような「英雄」ではない。ステータスもスキルも制限がある。また、スキルの用途は戦闘だけではなく、鍛冶や裁縫といった生産系のスキルも充実しており、町の中で職人として暮らすこともできるのだ。

『UO』の冒険はゲーム世界の冒険だけにとどまらなかった。人と人が共に遊ぶこと、仮想世界の中でかかわりを持つこと。近年のM

MORPGで問題になっている問題は、『UO』ですでに解決されていたのだ。

無数の友情があったと同時に、迷惑プレイヤーは賞金首的に有名になった。ゲームのありように関してプレイヤーによるデモがあるかと思えば、町のつじでは演劇が上演された。社会実験の時代、と言ってもいいだろう。プレイヤーの視点は「隣人に意地悪するか、共に遊ぶか」というものから、ゲーム内の社会を意識したものへと大きく広がったのである。

成熟期：ゲーム外とのかかわり

『ラグナロクオンライン』の大ブームを皮切りに、多数の韓国製MMORPGが日本展開され、プレイヤーの人口も増加したが、同時に問題も拡大した。

ゲーム内外でのモラルハザード。問題はゲーム内にとどまらず、現実の世界に大きく波及するようになったのだ。ゲーム内アイテムの現金取引の規模が大きくなり商売として成立。ゲーム内で金やアイテムを「生産」する下請け中国人と一般プレイヤーとのあつれきが大きな問題となっている。

射幸心をあおる仕様も多様化した。プレイヤー同士の決闘は「攻城戦」「ギルド戦」といった集団戦となり、勝利することで大きな利益が得られるようなルールとなった。こうした戦いに勝つには強力なアイテムや金、高いレベルが必要となり、ゲームによってはBOTやマクロといった違法の自動操縦が導入されることもあるという。

運営会社とプレイヤーの関係も急激に悪化した。アップデートの実装が遅れる。個人情報の漏えい。規約違反の自動操縦キャラを取り締まらない。こうした事例からネットゲームというジャンルそのものに防衛的で冷淡な姿勢を取るプレイヤーさえ現れてしまった。ネットゲーム中毒も一般的なものになった。長時間のやり込みを必要とする仕様が災いしてか、海外では自殺や殺人さえ起こっている。今やゲーム内外の問題は分かちがたく結びついてしまったのだ。こうした急激なモラルハザードの原因は何だろうか。人口の増加が一番の理由だが、韓国系MMORPGに多いキャラクターのレベルとアイテムの強さが全てとなる戦闘中心主義や、他のプレイヤーと競争、差別化を図るシステムがそれを加速させているのではないだろうか。

韓国系ネットゲームは現在、プレイ無料、アイテムに課金する形式で少しでも多くのプレイヤーを集めようとする段階に入っている。ネットゲームへの敷居を低くするという試みの中、アクションゲームや音楽ゲームが登場、ジャンルは多様化し始めている。しかし、真に必要となるのはゲーム内外のトラブルに対する真摯な姿勢ではないだろうか。

ネットゲームが安心して遊べる場所になること以外にプレイヤー数を増やす手段はない。いくらゲーム内でイベントを行おうとレアなアイテムを振る舞おうと、そこが安心できない場所であれば、結局、人は離れていくのではないだろうか。

黎明期と社会実験の時代が過ぎ、トラブル＝ゲーム内のトラブルで済んだ時代は終わった。これからのネットゲームは、中毒や経済力格差からくる下請け問題といったゲーム外トラブルとも向き合わなければならないのだ。アミューズメントセンターはゲーム外トラブルへの対処を誤り、対戦格闘ブームを一過性のものとしてしまった。ネットゲームも同じ轍を踏むのか、それともジャンルとして定着するのか。ここからが真の勝負ではないだろうか。

国産のMMORPGとしては最大級のヒットとなっている『FFXI』。これを超えるタイトルは出てくるのか？

text by 上江田洋二

オフゲーだったら よかったのに、のひと言

大航海時代オンライン

1プレイ必要時間	ソロ ⟷ PT	時間 ⟷ うで前	チャット機能
2〜5時間	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆

ゲームとしての出来は上等、サーバ運営も堅牢、ユーザー対応もよし。だからと言ってオンラインゲームは成功するわけではない。国産オンラインゲームは、基本的な設計思想から考え直すことをいいかげん学んでほしい。

結論から先に言ってしまおう、ネットゲームとしては完全に失敗作である、と言うしかない。

娯楽作品の感想というものは、受け手側の意識にかなり左右されるので先に表明すると、筆者は20年にわたるコーエーとの付き合いの中で、『大航海時代』シリーズを最も愛し、そのオンライン化に多大な期待を寄せていた者のひとりである。故にこうした機会に、ぜひとも絶賛を連ねてみたかったわけであるが、残念ながら現実は、そうもいかなくなってしまった。

そんなスタンスの感想文にしばしお付き合い願いたい。

『大航海時代』とは?

そもそも『大航海時代』とはどんなゲームかと言われれば、16世紀のヨーロッパにおける大航海時代を舞台に、当時、ヨーロッパ的主観によれば未開の地を帆船で踏破し、新大陸、アフリカ、インド、アジア、ジパングを目指して冒険するという、海洋ロマンをゲームとして描いた作品である。

プレイヤーは近海で各地を貿易しながら資金を集め、船を大きくしたり仲間を集めたりして成長していく。やがては未開の地を冒険して宝物や遺跡を発見したり、インドの香辛料や新大陸の産物で大規模な貿易航路を開拓したり、各地を跳梁する海賊たちと戦う。また、シリーズによってさまざまな要素やストーリーが付け加えられるが、基本的にこんなゲームだ。

そういった流れで作られたシリーズの続編として『大航海時代オンライン』の基本ゲームシステムやバランスなどは決して悪くはない。3D化された海や街並みは広く美しく探索するのも楽しい。また交易や海戦のシステムもそつなく作られているし、MMOとしてはどういうわけか付属されているストーリー踏破型のシナリオもなかなかによくできている。もし、これが『大航海時代V』として発売されていたならば、間違いなく良作として絶賛してもよかったろう。

ここで苦言を呈したい。それにしてもどうして日本やアジアのMMOに手を出すゲームメーカーは、スタンドアローン型のRPGをそのままオンライン化させようとするのだろうか? スタンドアローン型のRPGとMMORPGは根本的にゲームの設計思想やバランスは違ってくるのが当然であるし、そんなことはMMORPGの元祖的存在である『UO』が誕生した時にすでにわかりきっていたことだろう。そんな根本すら理解せずに粗製乱造されているか、あるいは『EQ』など欧米のMMORPGをコピーしたようなMMORPGを出し続けているのが、現在の『ネットゲームで盛り上がっているアジアのゲーム市場』というものの現実だ。

コーエー「大航海時代オンライン」：http://www.gamecity.ne.jp/dol/

そんなスタンドアローンで成立しているゲームを、ただオンライン化してMMOにしてしまって失敗したという典型を、この『大航海時代オンライン』がたどってしまっているのは、本当に残念であるとしか言いようがない。

やがてくる居場所のなさ

具体的にどう失敗しているか述べてみよう。まずプレイ当初、綺麗な街並みや海の広さ、聞こえる他人の会話やいろいろな服で装われたキャラクターたちを見ながらわくわくして、ゲームを始めたとしよう。近海貿易などで簡単にもうけが出るし、船が難破してもそれほどリスクはないので、ゲームは順調に進む。ガンホーをはじめとする、ユーザーに対する冒涜としか思えない多くの他社のネットゲーム運営を見ていれば、コーエーのサーバ運営の堅牢さや顧客対応の出来のよさに驚くかもしれない。

そうやって1週間ほどたって、ゲームシステムも飲み込めて、ヨーロッパならどこでも行けるようになり、それなりに友達もでき始めた頃から、少し感じるはずだ。「このゲームちょっと単調ではないか？」。確かに世界は広いが、実はどこへ行っても大した違いはない。ゲーム時間の大部分を占める航海中に起きることもやることもあまりにも少ない。

それでも「ある程度単調なのはどのゲームも同じ、特にネットゲームは」と訳知り顔に自分を納得させる。しかし、そんな自己催眠にも釈然としなくなってくる時は近いうちに訪れるはずである。いつしかプレイしていると気づくのだ「この世界には、自分に残されたものがない」と。

世界はどこへ行っても大差なく、そして実装された場所はすでに多くの先行者たちによって踏破され、遺跡や宝物も発見し尽くされ市場に簡単に売られている。資金に関しては、貿易を重ねていればいくらでもNPCから生み出せるので、さほど苦労なく、それらのアイテムは自分で手に入る。

実を言えば、『大航海時代』というシリーズは船やキャラの成長などRPGに近いゲームシステムに思われているが、違う。前人未到の地を探索し、都市、遺跡、交易品、航路、船などさまざまな発見をしていきながらストーリーを進めることが目的のAVGに近いノリの作品なのである。しかし、これがオンライン化されてしまうと、周囲によって瞬く間にネタバレはなされ、本来ならばプレイヤーが探し出すべき文物は他のプレイヤーたちによって市場に出されてしまう。

さらにオンライン化にあわせて不可逆的システムになったため、航海自体がかなりぬるく調整され、時間だけがやたらかかる単調なものになっている。戦闘にしても魔法やら技などの派手な演出を効かすわけにもいかないので、かなり地味で変化に乏しい。単純作業のモチベーションにすべきキャラの成長に関しても、レベルが上がると載れる船が増える程度しか変化がなく、モチベーションをかき立てるのはかなり厳しい。また、最後にこのゲームのチャットシステムの使い勝手の悪さにはへきえきする。商会というグループを作ればそれも解決するが、現状それはかなり厳しく制限されている以上、MMOならではのコミュニケーションもかなり出来が悪い。

『V』であるべきだった

これがスタンドアローンの作品であれば、ひとりですべてをこなさねばならず、かなりプレイしがいのある世界だろう。しかし、数千人が同時プレイするMMORPGでは簡単に踏破され極め尽くされる。『大航海時代』シリーズの醍醐味を忠実に再現した新作だが、オンライン化によって『大航海時代』としての醍醐味すべてが奪われてしまった作品、それが『大航海時代オンライン』だ。繰り返すが、これが『大航海時代V』として普通に発売されていたらなぁ……となまじゲーム自体はよくできているだけに残念だ。もしかすると、まったく周囲とコミュニケーションを取らずに情報も仕入れずに遊べば、なかなか楽しめるのかもしれない。ゲームとしての完成度や運営そのものはよくできているのだ。それでいいのか？ という気がしないでもないのだが。

text by 大澤良貴

バイトも狩りも！
生活系MMORPG

マビノギ

1プレイ必要時間	ソロ ←→ PT	時間 ←→ うで前	チャット機能
5分〜3時間	★★★☆☆	★★★★★	★☆☆☆☆

萌えを意識したようなかわいらしいキャラクターで「ポスト・ラグナロク」の呼び声も高かった本作。アルバイトをしたり、NPCと親密度を上げたりできるシステムは、キャラクターがこの世界で「生きている」感覚が強い。

完成された箱庭の世界

『FFXI』や『リネージュ2』といったリアル路線のキャラクターにはどうしても食指が動かない――。

アニメやゲーム文化で育ってきたユーザーに、そういう層は少なからずいるだろう。美麗グラフィックどころか、キャラクターがポリゴンですらない『ラグナロクオンライン』が日本で最大級のヒットになっていることからも、こういった路線が十分受け入れられていることがわかる。

本作『マビノギ』は、人物や風景を精緻に描くのではなく、アニメ的にデフォルメされた「世界」を作り上げることに精魂を傾けている。実際、雑誌などの画面写真を見るのと動かしてみるのとでは印象がかなり違うのだ。静止画で見ると若干チャチに見える風景も、いざ降り立ってみると「こういう世界」として完成された空気を感じることができる。箱庭的、というのだろうか。

その印象を加速させているのが、アルバイトや料理や裁縫といったシステムだ。

プレイヤーは、街や村にいるNPCからアルバイトを請け負うことができる。道具屋のバイトは朝8時、聖堂のバイトは昼の12時といった具合に、それぞれアルバイトの開始時間が決まっており、1日にいくつかを掛け持ちすることも可能だ。それぞれ定員があるため、定時近くになるとバイトを求める人々が集まりだす。内容は「羊の毛を10個採集する」「組紐を2個作る」「大麦を10束刈る」といった具合に生活に密着したものが多く、時間とともに色を変える空を見ながらサクサクと麦を刈っていると、なんだか本当に「生活」しているような気がしてくる。狩りしかないようなほかの作品と比べて、アルバイトでも、ちょっとしたアイテム集めでも、手軽にやれることがあるというのは大きい。

洋服や帽子なども、店で買えるものもあれば手作り品の露店売りもあり、ランダムで生成される色によっては高値で取引されている物もある。店に並ぶ商品は1日ごとに色が変わるので、欲しい服があると毎日のように入り浸ってしまう。この辺りは、プレイヤーのカスタマイズ欲、自分のキャラを他人に自慢したい欲というのをくんだ作りになっている。

多人数が同じ世界で遊ぶMMORPGにおいて、この「自己顕示欲」は大きな鍵になっている。自分のプレイスタイルやキャラ、服装を大勢の人が見てくれ、「すごい」「強いねー」などと声をかけられる快感。ここから生まれる交流がネットゲームの大きなモチベーションになっていることは確かだ。本作の場合、こと服装に関し

ネクソン「マビノギ」: http://www.mabinogi.jp/

てはその意図は成功しているのだが……。

「身内」をどこまで増やせるか

戦闘に関してはアクション要素が強く、プレイヤーの腕前にかなり左右される。レベルや武器がそれほど重要でないため、かけた時間分の見返りが「強さ」という形で表れないのは好き嫌いの分かれるところかもしれない。

フィールドでの戦闘は、クエストスクロール（クリアすると一定の経験値とお金が入るもの）を購入してのパーティ戦がメイン。一方ダンジョンは、大人数でいくもよし、ソロでいくもよしの柔軟なやり方が可能となっている。ダンジョンは入り口で落とす「物」によって自動生成されるタイプで、ボスを倒してクリアすると宝箱がもらえる仕組みだ。簡単なダンジョンをタイムアタックのように何度も挑戦してもいいし、中級レベル以上のダンジョンを3、4時間かけてクリアするなどという遊びも可能。完全にプレイヤーのペースで事を進めることができるので、時間が不規則な社会人にはオススメできる。

だが、ここが本作のMMOとしての魅力を損なわせているのも確かだ。たまたま他人と同じ物を落としてしまうと、先行者がいるダンジョンに入ることになる。そのまま進めてもボスは倒されており、宝箱も取れないため、あとから入るメリットは薄く、たいてい違う物を落とし入り直す。つまり一般的にダンジョンは貸切であり、せっかくの腕前や装備を披露する場に、同じパーティの人間しかいないということになってしまう。

そのうえ、チャット機能の使いにくさからパーティ募集がしにくく、どうしてもあらかじめ「フレンドリスト」に登録したキャラとばかり遊ぶようになってしまう。何かの機会（といってもココが一番難しいのだが）に知り合ったキャラを登録しておき、遊ぶときはそのリストの面々に誘いをかける。MMOというよりは「身内」推奨のシステムになっているのだ。もしも本作が「ポスト・ラグナロク」を本気で狙っていたのだとしたら、なぜそちらをまねしなかったのかと理解に苦しむほど、チャット機能はお粗末だ。

「G1」「G2」と呼ばれるメインストーリーを追うモードや、各街のNPCに頻繁に話しかけたりプレゼントを贈ったりして親密度を上げるなど、通常のMMOとは違った楽しみもある。さまざまな試みは面白いし、実に良くできた世界だとも思う。だがやはり、プレイヤーを長く遊ばせる工夫が足りない。言葉は悪いが中毒性を生むエサが少ないのだ。

それがひとつの作品として良いか悪いかは別にして、ネットゲームである以上プレイヤーの数は多いほうが楽しいものだ。まだ正式サービスから数ヵ月。これからの展開でもっと面白くなってくれることを祈る。

マビノギの歩き方

北方にそびえる、雪を頂いた山脈からの風さえ感じられるような、『マビノギ』の世界。そこでの一日の過ごし方をちょっぴり紹介しよう。

夜明けとともに羊の毛刈り。ある程度たまったらこれで糸を紡ぐのだ

街に戻ってアルバイト。定員が決まっているので、できるだけ時間どおりに行こう

午後は友達とダンジョンに挑戦。ここでアイテムを落とすと入れる

基本的には敵との1対1。防御や魔法も駆使して倒していく

街に戻ったらもう夕方。広場には多くの露店が並んでいる

text by 編集部

意外とよくできてるぞ
戦国ファンタジー

信長の野望オンライン

1プレイ必要時間	ソロ ←→ PT	時間 ←→ うで前	チャット機能
2～5時間	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ネットゲームではあまり成功しているとは言えなかったコーエーが、看板シリーズの名を掲げて参入してきた『信長の野望オンライン』。その内容は、意外なまでに手堅く、またユーザーフレンドリーな作りになってはいたが……。

　まず入るツッコミとして「どこが『信長の野望』やねん！」というのは、お約束として入れておこう。さすがに国取りシミュレーションが、なぜかMMORPGになったというタイトル故に、シリーズとの関連性や史実性は要求するほうが御無体な、といった作品である。むしろ世界観としては『戦国無双』に近い戦国ファンタジーRPGのMMOである。

　コーエーが自社の象徴とも言えるタイトルを冠しただけはあって、実に手堅く作られた、きちんと遊べるMMORPGになってるあたりは見事である。

　実際、数ある日本で遊べるMMORPGの中では、『RO』や『UO』や『FF』といった辺りからは知名度も顧客もかなり落ち、位置的には中堅どころといったところであり、ネットゲームシーンの中では、それほど目立った存在ではない。

　プレイしていても、ユーザーのほとんどがコーエーのゲームファンや戦国が好きな人たちで、浮動層が少ない印象は受ける。ただ、それだけでは少し惜しい、もう少し評価されてもよい、良質のMMORPGであることをここで述べておきたい。

冒険をしない手堅いシステム

　全体的なゲームシステムとしてはぶっちゃけ『エバークエスト』系の3D型MMORPGである。日本人には『FFXI』の戦国版という身もふたもない説明をすれば、だいたいシステムは理解してもらえると思う。実際、手堅く成功を収めているシステムで開発をしたのは、正解と言っていい。

　とはいえ、この『信長の野望オンライン』はただ『EQ』系のゲームシステムを参考にしただけではなく、うまくアレンジしているあたりを筆者は大きく評価したい。

　この『信長の野望オンライン』は、そのタイトルにふさわしく国取りと合戦の要素を加えられている。各プレイヤーは基本的に織田家や武田家といった大名家に仕える立場となり、それぞれの勢力に属しながら合戦や内政などに貢献して自国を強くし、やがては天下の統一を狙うというシステムになっている。この勢力に所属し戦争を行うというのは、古くは『UO』の時代からあった要素であるが、『信長の野望オンライン』では、完全にそれが世界観の中心になっている。これは開発があえて意図的にやっているが、このゲームでは友人同士のグループチャットやギルドといった、「勢力に所属する以外のコミュニティ」はシステムとしてフォローされていない。そのため、行動範囲や知人関係も勢力単位になりやすく、自然に所属勢力に対する愛着が芽生えてくるようになっている。というより、

コーエー「信長の野望オンライン」：http://www.gamecity.ne.jp/nol/

所属国に対する愛国心や織田信長や武田信玄に対する忠誠心みたいなものをロールプレイしながら楽しんだほうが絶対に楽しいMMOとなっているわけだ。

そして、勢力間で行われる合戦はまさにその成果となり、まるでお祭りのような雰囲気で行われている。さらに戦況が進んでくると敵国に対する憎しみなどの感情が濃厚になってくる。まあ、実際、2ch上ではどのサーバースレでも「厨国家織田」、「弱小三好」などといったののしり合いが常に行われており、そういった争いの濃厚さは数あるMMORPGでも屈指であろう。

勢力間の争いがメイン

さて、こういったシステムの『信長の野望オンライン』であるが、合戦などの活躍や勢力間の争いが中心に据えられているため、かなりゲームバランスはぬるく作られている。他の『EQ』や『FFXI』などに比べると、最高レベルに達する速度と難易度は比べものにならないぐらいにたやすい。要するに全体的な世界観として「さっさと最高レベルになって、合戦で遊んでくれ」といったゲームバランスなのである。このため、かなりの廃プレイをせずとも普通に最高レベルに達する。

また、強くなることそのものが目的になってないシステムであるため、『EQ』や『FFXI』に比べて、パーティが組みやすく、また〝丹〟という時間制限のあるステータス強化アイテムのために、野良パーティの解散と結成の新陳代謝が非常にスムーズになっている。つまりは、数ある『EQ』系のMMORPGの中で初心者のとっつきやすさとプレーのしやすさは段違いによい。

このためキャラそのものの強さの差はつきにくく、合戦では培った人脈と稼働時間、プレイスキルなどが肝となってくる。この辺りはなかなか面白いのだが、反面今のところ合戦は「戦いは数だよ兄貴ィ」状態になってしまい、勢力の人気が偏って伯仲した戦いになりづらいのが難点ではある。

漂う閉塞感と怨讐

と、ここまで絶賛してきたが、問題がないでもない。というより致命的なシステムの欠陥がある。まずギルドなどのコミュニティシステムが存在しないため、勢力の滅亡がそのままコミュニティの破壊となるうえに、所属勢力が滅亡することでこうむるプレーヤーの被害がかなり大きいという事。このためコーエーはかなり勢力の滅亡に気を使ったバランスにしてしまった。なかなか勢力が滅びず、さらに滅びても復興しやすいせいで、国家情勢がほとんど動かないというこう着状態にどのサーバも陥ってしまっている。毎回毎回同じ勢力、同じ面子との合戦のマンネリ化は、ほとんどこのゲームそのものの宿痾と言ってもよく、正直、すでにゲーム中はどのサーバのどの勢力にも閉塞感が強く漂うものとなってしまっているのである。

また、この閉塞感と勢力の滅亡が重大になりすぎるシステムのために、とにかく勢力間の怨讐が強くなりすぎて、「少し目立つと敵国にさらされてののしられる」という非常に困った状況になっている。とにかくプレイ人口が多いと言えないゲームのために、個人さらしが致命傷に成りやすく、それが恣意的に行われるのが当然となっているというのは、ネットゲーム運営としては致命的な状態であろう。

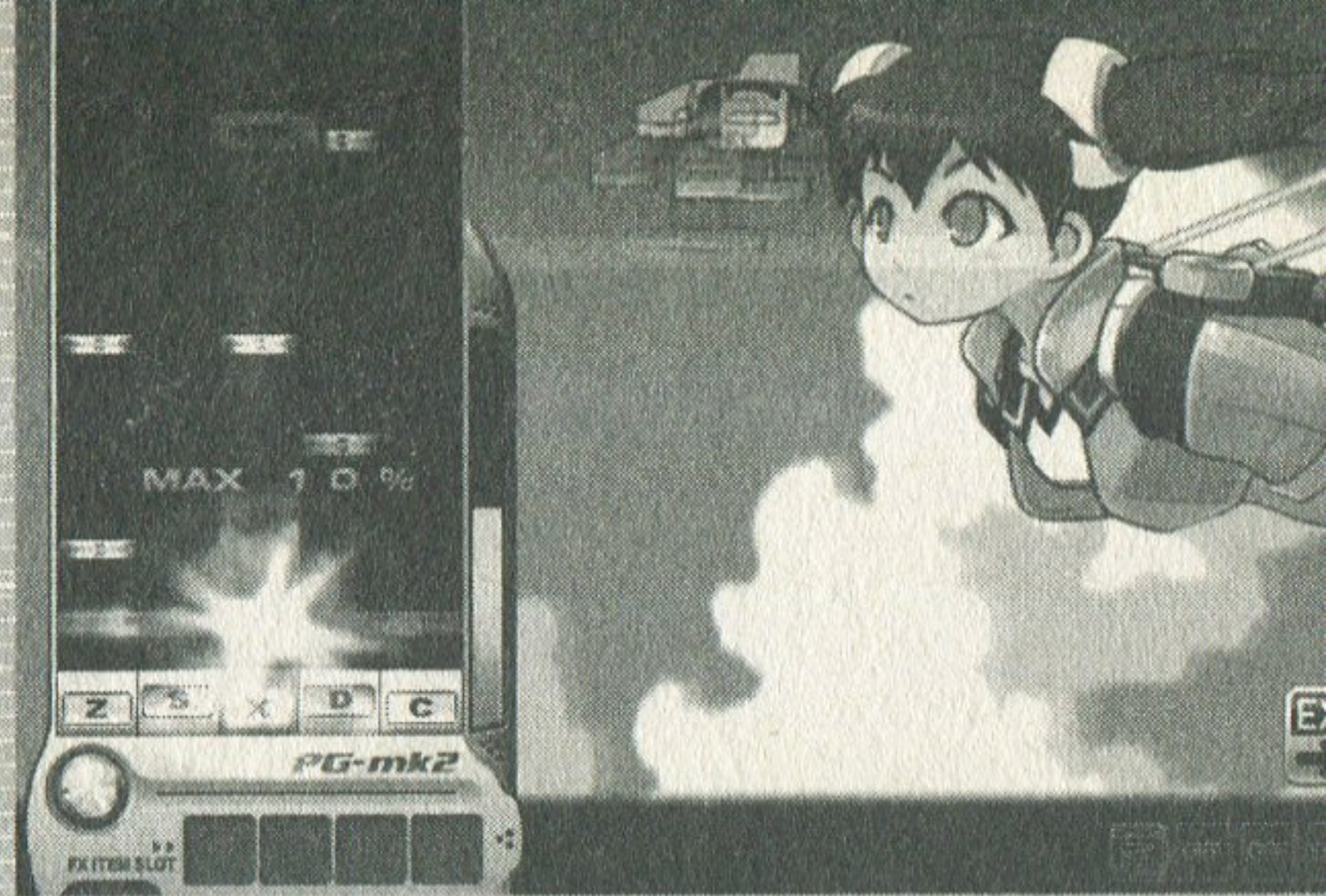
これに関してはぜひ改善せねばならない。簡単に解決することだ。もっと簡単に勢力が滅亡してしまうバランスにしてしまったほうがよいのである。その代わり、三ヵ月を1クールとして、キャラはそのままに勢力状況がリセットされるようにしていれば、この閉塞感は避けられたであろうし、1クールごとに所属勢力もリセットできれば怨讐をさほどためるようなことにもなるまい。

全体的に戦闘も合戦も生産もよいバランスを持ったMMORPGであり、サーバ管理や運営も非常に良心的なだけに、この部分で致命的な設計ミスをしたために、そのすべてが裏返ってしまっているような状況になっているのは惜しいとしか言いようがない。

text by 大澤良貴

一緒にやろうぜ？

DJMAX

誰でも気軽に楽しめる「音ゲー」は、忙しい社会人が短時間でサクっと遊ぶにも適している。無料で楽しめる「オンライン音ゲー」なら家でも会社でもネットカフェでも即遊べる。筆者や編集長がリアルでハマっている『ＤＪＭＡＸ』、さあ君もやらないか？

無料で遊べるネットゲームは、単純なボードゲームや麻雀ばかりではない。特に最近、オンラインで楽しめる「音ゲー」の盛り上がりは特筆すべきものがあり、平日の深夜でも多くのプレイヤーが、練習や対戦に励む姿も見られる。

一時期のピークを越えた感もあるが、まだまだ「音ゲー」のファン層は厚い。『ビートマニア』や『パラッパラッパー』が作り出した黎明期からの根強いファン（筆者含む）だけでなく、『ポップンミュージック』や『太鼓の達人』などが掘り起こした低年齢層のプレイヤーを含めると、固定ファンの存在するジャンルとして無視できない存在であることがわかるはずだ。

『DJMAX』のススメ

「音ゲー」が大好きで、財布の中がコナミのカードだらけで大変なことになっている筆者、家ではいくつものオンライン音ゲーを掛け持ちして、やはり大変なことになっている。今回は韓流音ゲー『DJMAX』に注目。いくつか存在する「オンライン音ゲー」の中で、本作は最も手軽に楽しむことが可能ながら、中毒性の高さもトップクラス。筆者もかなりハマっている。

操作は簡単。キーボードに設定した5つのキーをたたくだけで気軽に演奏感を楽しめる。上級者向けに7つのキーを使うモードも用意されているが、プレイ人口も少なく対戦相手も探しづらいため、5つキーモードがメインと思って構わないだろう。見た目も『ビートマニア』によく似ており、親しみやすいはず。すでに韓国では正式にサービスインしている本作は、ネットサービスであることを利用した新曲の配信や、特殊イベントの実施なども頻繁に行われており、かなりの人気を誇っている。現在日本国内ではオープンβテストを実施中なので、気軽に試すことができる。

音ゲーとはいえ、本作には経験値とレベルの概念が存在する。いかにもネットゲーム的な「継続要求性」なのかと思いきや、このシステムは意外にも理にかなっている。経験値を稼いでレベルアップしないと難しい曲を選ぶことができないのだ。音ゲーでは、いきなり難易度の高い楽曲をうっかり選んでしまい、絶望的な気分にたたき落とされる場合がある。だが、レベルが低ければ難しい曲が選択できない本作は、初心者が無理なくプレイを進めていくための「段階的な解禁」が効果的に働いている。

本作の楽曲のクオリティは、他のオンラインの音ゲーと比較すると群を抜いて高い。やはり音ゲーであるからには曲を楽しみたいもの。硬質なテクノからライトなボーカル曲、クラシック曲のリミックスや、落ち着いたバラード系まで、多彩に用意されたラインナップを無料で聴けるだけでもダウンロードの価値はあるだろう。

また、日本製のアニメやコミック的な――いわゆる「萌え文化」を意図的に取り入れたと思われるムービーもなかなか魅力的だ。

気になって調べてみたところ、本作のスタッフの一部は、『EZ2DJ』（コナミとの間で訴訟問題に発展した韓国アミューズワールド社製の音ゲー、現在国内では数台しか稼働していない）のスタ

ネットマーブル:http://www.netmarble.jp/

ツフがかかわっている。よく見ればキーの長押しを必要とするシステムや、その楽曲にも『EZ～』の名残が見える。特にサウンドプロデューサ兼作曲者のCroove氏は、『EZ～』に収録された曲の続編的楽曲を提供しており、日本国内の数少ない『EZ～』ファン(しつこいようだが筆者含む)を喜ばせている。

ネットゲームと音ゲーの相性

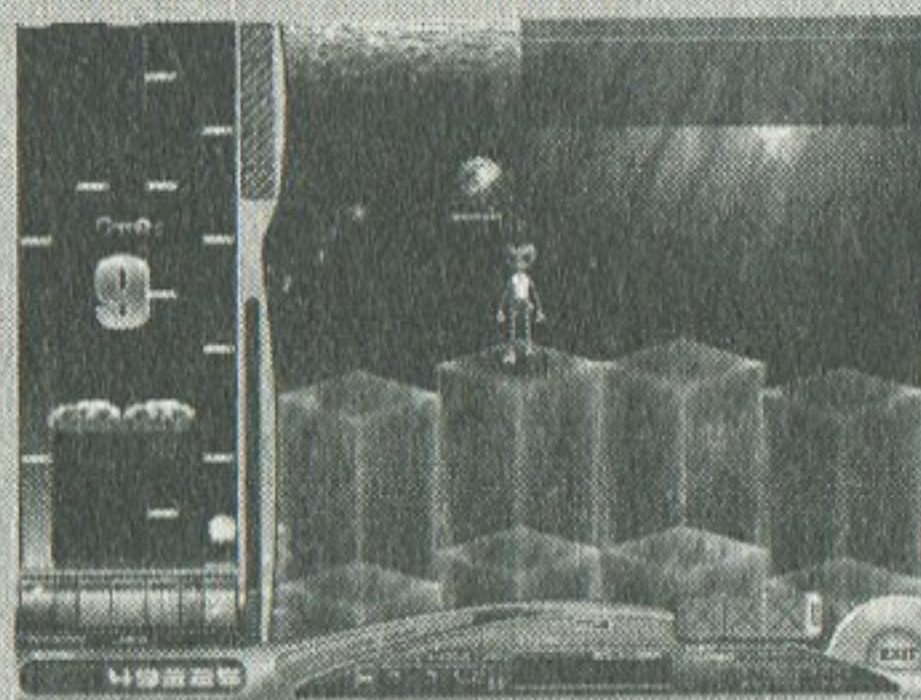
ネットゲームと音ゲーの相性は予想以上に良いように思う。1曲あたり2分程度のスパンで進行する音ゲーのフォーマットは、やめたいときにいつでもやめられる手軽さを持っている。これは長時間の接続が必須となるRPGや、ある程度の拘束時間が確定してしまうテーブルゲームなどと違い、短時間で「少しだけ遊びたい需要」にマッチしている。音ゲーは、忙しい社会人でも無理なく遊べるジャンルだったのだ。

ネットであることを最大限に利用した「新曲の配信」も、それほど大きなファイルサイズではないため、ダウンロードの負担が軽い。定期的に行われている新曲の追加は、他のゲームにおける「新マップの配信」などと等価か、それ以上の効果を生んでおり、プレイヤーに伝わりやすい形の「飽きさせない工夫」と見ることもできるだろう。

プレイに必要なのは多少のリズム感と、そこそこの性能を持ったPCがネットに接続されていることだけだ。「家庭用の音ゲーは専用コントローラが高いから買えない」という方や、「ゲームセンターでは恥ずかしくて音ゲーなんかできない」という方でもこれなら大丈夫。オンライン音ゲーのほとんどは1人で黙々とプレイを続けるよりも、誰かと一緒に「バトル」を行うほうが経験値が多く得られるようになっている。「初心者」「練習」などの単語が書かれた部屋に、気軽に飛び込んで、楽しんでみてはいかがだろうか。

ひとりプレイもいいが、やはり対戦プレイは魅力的だ。積極的にチャレンジしよう

その他のオンライン音ゲー

『02JAM』

こちらも『ビートマニアⅡDX』によく似た作品。無料でプレイできるのは初期配信の20曲のみで、追加楽曲は購入しないと遊べない。個人的な印象としては、初期楽曲に気に入った曲が少なく、無料の範囲ではあまり楽しめなかった感がある。

世界的な規模としては『DJMAX』よりもプレイ人口が多く、アジア圏を中心とした世界大会の開催も予定されており、日本代表決定戦の告知も。

キーを7つ使うモードのみのシステムで、全体的に難易度が少々高い。上級者向けのオンライン音ゲーと言える。

『Ryzme』

PSでヒットした『バスト・ア・ムーブ』に近いインターフェイスを持つダンスアクション。1小節のあいだに規定のコマンドを入力することで、キャラクターにダンスを行わせる。

曲のテンポの速さが難易度に直結するタイプのため、慣れないうちは遅い曲での練習がメインになってしまう点が難点。音楽性はなかなか悪くないだけに、感覚を理解するまでの敷居が少々高いのは残念だ。

ポリゴンキャラがダイナミックに動き回るため、視覚的なインパクトは十分。服やアクセサリーなどを購入して、アバターの着せ替えも楽しめる。リアルマネーとゲーム内通貨が別個に管理されている点は興味深い。

text by 罰帝

コトによると現実以上!?

ネットゲームで本当にあった怖い話

人あるところにもめ事あり。低年齢層の増加により、ネットゲームはトラブルの温床となりつつある。会社でストレスをためるのはともかく、ゲームでまでつらい思いをしても仕方ない。ゲームとトラブルを考えていこう。

ゲーム内でストーカーされた

人と人とのかかわりがネットゲームだが、それにも限度はある。近年増加している……というか当たり前の事例となったのがゲーム内でのストーカー行為である。ゲーム内ストーカーは瞬間移動の魔法やテレポーター、ログインを通知する友達機能などのおかげで、現実のストーカーをはるかに越えた機動力を発揮するのである。現実にたとえれば、帰宅した瞬間に自宅の電話が鳴り、受話器から「今からいくから!」と聞こえた途端、「彼」が横に座っているといったところだろうか。ゲーム内の友達機能に、現実の距離感はなく、さまざまな行動が筒抜けになる。人と人とのかかわりをうたいながら、ネットゲームはこうした点にあまりにも無頓着である。

「彼」は、実によく尽くしてくれる。アイテム、お金、レベルアップの付き合い。だが、タダほど怖いものはない。いつしか「彼」は、現実の世界でも親しく付き合おうと言い出す。チャット機能を使いSEXをしようと誘いをかける。あなたが他人と会話をしていた、パーティを組んだ、「彼」以外の人に親しげなエモ(エモーション。キャラクターの感情を表すしぐさや、ハートや怒りマークなどの漫符)を出した……と怒り出す。

「彼」が廃人であった場合、10時間以上ゲーム内にいることも珍しくなく、そんな相手は避けようがない。話がこじれると「彼」は賠償を要求するかもしれない。「別れ話」がこじれ「ゲーム内の通貨」で「賠償」することなど、今のMMORPGでは珍しくもない。会話の端々から住所を推理し、現実の自宅に押しかけてくることさえするのだ。

こうしたトラブルに関して、残念ながら運営会社は「何もしてくれない」。「ゲーム内のトラブルは当人同士で解決しろ」と繰り返すばかりである。今時のMMORPGのプレイヤーの中には、オタク趣味を無条件に理解してくれるかれんな異性との出会いを期待している者も多い。暴漢に立ち向かう勇気はなくても、モンスターをクリックするだけでゲーム内「電車男」は簡単に成立するのである。運営会社のうたう「すてきな出会い」、その裏側に潜むものは暗く重い。ゲーム内でも友達は選ぶに越したことはないのである。

不正に巻き込まれた

ゲーム内の不正。巻き込まれないのが一番だが、それは理想に過ぎない。良くトラブルになるのがPK(プレイヤー同士の殺し合い)だが、これに関しては「プレイヤー同士で攻撃できる」という仕様がある時点で、そのゲーム内では「悪」ではないと考えるべきだろう。『UO』のように十分ペナルティを用意したうえで、それでもPKを選ぶ生き方もある……とするゲームもあるのだ。

真に重要なのはゲームの内外にまたがる不正行為である。マクロやBOTといった自動操縦と、外人によるRMT下請けは近年大きく注目される不正である。ほとんどのゲームにおいて自動操縦は規約違反であるため、こうした違反はゲーム内モラルを測るキーとな

る。あまりにも頻繁に自動操縦や奇妙な名前の下請けを見かけるということは、正常な取り締まりが行われていないか、取り締まってもきりがないほどの増加ペースを見せているかのどちらかである。どちらにしろ、セキュリティが緩いということなので、アカウントハックなどに発展する可能性も0ではない。

アカウントハックは不正の中でも一番悲惨なものであろう。他人にアカウントを乗っ取られるというもので、ある日ログインしたらゲーム内資産が丸ごと消えていることさえ珍しくない。あるゲームでは1000件を越えるアカウントハックが行われ、現在も被害は拡大中である。乗っ取りがカネになるゲームでは、ファンページを装ったサイトにパスワードを盗むプログラムが仕掛けられているケースさえある。こうしたトラブルに関して、迅速な対応がなされないケースも多い。ネットゲームを始める前には可能な限りの情報収集をお薦めしておく。

世代は越えられるのか

年齢を越えたコミュニケーション。ネットゲームのうたい文句のひとつだが、実際にやってみるとなるとどうだろうか。もちろん、しっかりした若者も多いが、そうでない場合も少なくない。あちらとしては無邪気にじゃれているつもりが、こちらとしては立派なプレイ妨害……なんてプレイ上の問題もあれば、話し言葉の乱れが我慢ならないなどコミュニケーション上の問題も発生する。ひどい場合になるとゲーム内の金銭や、不正ツールをねだられることさえある。これを防ぐにはゲームを選ぶか人を選ぶかのどちらかだ。高スペックのPCが必要となるゲームや、クライアントソフトの購入など初期投資を必要とする欧米系のMMORPGなどは、年齢層が比較的高い場合が多い。その分エネルギッシュさに欠けるきらいもあるが、同じようなペースでゲームを進められるだろう。

あなたが精神的な耐久力の低い人である場合、チャットの初期段階で、こちらが社会人であるということを明確にしておくのも有効。もしも「オイタ」があったとしても、仕事でやっているようなクレーム対応をピシリと決めれば、ある程度の効果が望めるだろう。ずるずるの人間関係からはアイテムや金銭の貸し借りなどでトラブルが生じやすい。友達を選んだほうがいいのは、ゲームの世界でも同様なのである。

結局どうすればいいのか

事前の情報収集、これにつきる。数百時間を過ごすネットゲームの選択は、もはやアパートの選択にも等しい重みがあると言えるだろう。では、どういった点を調査すればいいだろう。まずはプレイに要する時間。あまりの廃人仕様では現実生活に影響を及ぼすことになる。特にMMORPGにおいては要注意だ。次に不正の取り締まりなどセキュリティ関係。これが甘い場合は、トラブル時にも納得のいく対応が得られない。プレイヤーコミュニティも重要だ。コミュニティの質を見ることで、プレイヤーの大体の年代層やゲーム内の雰囲気なども見えてくる。イベントの質も調べておいたほうがいい。イベントから運営会社の企画力やアイディア、ゲームの雰囲気などがわかる。回数だけでなく、質も重要。イベントの回数が多くても、名前が多少変わっているだけでその中身はほとんど同じという場合もある。「経験値2倍」のイベントが良く行われている場合も要注意。ゲームバランスを崩しかねない種類のイベントを連発しなければならない理由がどこかにあるはずだ。念のため、プレイにかかる金額も確認しておこう。無料をうたっていても、有料アイテムがなければやっていられないバランスだったり、割高になったりするケースも多い。口コミ系の掲示板でプレイ時間とセキュリティ関係の情報を。ファンサイトでコミュニティの質を。公式ページでイベントに関して調べればまず万全だろう。公式ページが最後になるという状況は切ないようだが、これが現実。何事にも用心が必要なのである。

text by 上江田洋二

快適なネットゲームライフのために

ブロードバンドの普及によって、自宅でもネット環境があるのは珍しくも、ぜいたくでもなくなってきた。家に帰っても「ちょっとメールをチェック」「ちょっとサイトめぐり」と、パソコンの前に座る人も多いのではないだろうか。それが日常になってくると、TVの前に座り、PS2の電源を入れてトレイにゲームをセットするというのが、なんだかおっくうになることもある。それに、この一連の行動には、日々帰宅が午後10時過ぎといった社会人にとって「寝る前のストレス発散」的な気楽さが欠けている。

そこで出てくるのが、今目の前で電源が入っているパソコンだ。

ネットゲームの世界は広い。

長大なプレイ時間を要求されるRPGから、音ゲー、麻雀といったカジュアルゲームまで。料金体系も無料、アイテム課金、月額制など千差万別になっている。この複雑さ、一定の規格がないところが、ネットゲームの敷居を高くしているのだが、一度わかってしまえばこれほど手軽な遊びもない。

今回の特集では、数分からプレイできる気軽なもの、PTプレイに依存せずにマイペースに遊べるもの、題材に独自性があり社会人層になじみやすいものなどを紹介してきた。

また、ネットゲームの世界は現実と同じで、老若男女さまざまな人間がプレイしている（もちろん、その割合は相当偏っていると思うが）。モニタの向こうにキャラの数だけ人間がいる以上、トラブルが起こるのは必定。顔も見えず声も聞こえない相手とのトラブルは、場合によっては現実以上に精神的なダメージが大きいこともある。オトナとしては、できる限りトラブルは避けて通りたいところだ。論争や悪人プレイを楽しんで、トラブルさえもストレス解消のネタにする、というのであれば止めないが……。

ちょっと気軽に、節度を持って。

オトナはオトナらしく楽しもうではないか。

（編集部）

編集・発行 株式会社キルタイムコミュニケーション 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL:03-3555-3431(販売) FAX:03-3551-1208

〜熱き萌え魂の叫びを聞け！〜

美少女ゲーム地獄変

第九回戦 お題

「魔女っ子」

まずは無難に王者初防衛に成功！　今回のお題は男子永遠のあこがれ（？）魔女っ子。古典的、されど奥の深いテーマに対する両者の答えは、同人ゲームとPC―FXソフトという通なセレクションだった。

挑戦者 レン

『歌月十夜』

TEXT BY 藤原修二

もはや入手困難、伝説のゲームとなりつつある『月姫』。昨年、『Fate／stay night』を大ヒットさせたTYPE―MOONが同人サークル時代に制作、彼らが大ブレイクするきっかけとなったゲームである。この『月姫』の世界をさらに楽しませる、ファンディスク的なソフトが『歌月十夜』だ。『月姫』は同人誌を楽しむマニア層を中心にユーザーを拡大していったのだが、この層は本編の外伝的な物語を好む人が少なくない。設定が『月姫』本編の後日談となっている『歌月十夜』の存在は、ブームを形成するうえで果たした役割は小さくないと思う。

そしてこのゲームに、新ヒロインとして登場するのがレン。物語の軸となっているキャラクターである。といっても、ゲーム内では簡単には出会えない。

いつまでもダラダラと続く日常。昨日今日の記憶が定かではない不思議な世界で、レンは、ふと視線を動かすと視界にちょっとだけ入ってくるが、再び目を凝らして見ようとするといなくなる。まるで気まぐれな猫のように……。ようやく出会うことのできたレンは、その存在感にふさわしく、公園で猫たちとベンチでたたずんでいる。

ジアドベンチャー
メTYPE-MOON
機Windows
¥1,500円
発01年8月(夏コミ)

王者 サージュ

『ブルーブレイカー〜剣よりも微笑みを〜』

TEXT BY 天野譲二

写真はSS版のものです

今回ご紹介するサージュさんが出てくる『ブルーブレイカー』（以下『BB』）と言えば『ときめきメモリアル』の立石流牙氏渾身のRPGうんぬん以前に、その高難易度が印象強いわけですが、それでもいまだに根強い人気があるのは、ひとえに個性的なキャラクターたちによるところが大きいものと思われます。中でもサージュは強烈です。登場早々、いきなり呪術による爆発事故を起こし、主人ケインのHPを削るというデビューを果たします。「ごめんなさーい」と涙ながらにこちらを怯えた顔で見つめる彼女は子どもの頃からいじめられっ子で、復讐……でなく人に認められるために呪術を身に付けたそうです。

しかしサージュが用いるのは、呪術です。呪いです。山崎ハコのコーン、コーンです。隙あらば携帯しているわら人形と針を取り出して、魔物のみならず、主人公をもその毒牙にかけます。ニコニコ笑っていればただの泣き虫のドジッ子なのに、機嫌を損ねると速攻で野太く裏返った声で「ちくちくちく」「恨んでやる〜」とつぶやきながら主人公を悶絶させます。

いや、機嫌のよいときでも鼻歌混じりでわら人形をいじくってい

ジRPG
メNECホームエレクトロニクス
機PC―FX
¥8,190円(5%税込)
発96年9月27日

勝ったのはどっちだ!? 決めるのは貴兄のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで「楽しそうだな」と思ったほうに投票してくれ!

レンはある人の使い魔であり、主人公・志貴に終わらない夢の世界を見せ続ける夢魔でもあった。

終盤にかけて、次第に崩れていく夢の世界。レンは小さな体で世界を走り回り、自身の魔力を使い果たし消滅しそうになっても、夢を維持させようとする。ただ、ひたすら志貴のためだけに。その姿が、なんともいとおしい。彼女を見ていると、小動物を見るような、穏やかな気分になってくる。手元に置いたときは、優しくなでたくなる。そしてなでたあとは抱きしめて……という流れは18禁ゲームのお約束ではあるが、物語を通してプレイヤーの気持ちを高めて、その思いを的確に表現するHシーンへの流れ・描写は実に見事。ゲーム内容がやや難しいため、スムーズに楽しみにくいのが難点だが、流れにハマるとレンに対する思い入れはよりいっそう強くなる。

レンがゲーム内で、いわゆる「魔法」を使うシーンはない。だが、ゲームを進めていくと、彼女が魔法を使っている、と実感するようになる。そしてそれはテキスト描写の妙だけでない。『月姫』のヒロインたちと楽しい日常をずっと送りたい、と考えているのはプレイヤー自身も同じ。彼女の魔法はゲーム画面を通してわれわれにもかけられているのだ。

プレイヤーの夢をかなえるだけでなく、虜にしてしまう。小さくも一級の魔女である。

- **黒猫マンセーnya**
- **Hシーンへの流れが見事**
- **彼女の魔法はユーザーも救う**

黒猫を思わせるビジュアル、雰囲気が実に良い。魔女といえばやっぱり黒が似合わないと

ますが。何せパーティを組めるようになった記念に呪って来るし、平和とはいじめる相手のいない状態だとぼやき、呪術の魅力について「人形をチクチクやったり、暗い部屋で呪いの言葉を唱えたり、みなさんの不幸をお祈りしたり、たまらないですよ〜!」と満面の笑顔で力説するありさまです。主人公が心の中で「危なそうな奴だ」「誰でもいじめたがるなよ」と思うのも、むべなるかな。ちなみに3D格闘の外伝『BBバースト』で彼女の技は「チクチクチクチク」「恨みます」「丑の刻参り」といった名称が使われているのは余談。

特に『BB』シリーズの魅力のひとつ、表情に満ちたドットキャラで、サージュが主人公の死角でどさっと地面に落とした何体ものわら人形を慌てて隠したり、わら人形と光る針を持って目を光らせてケケケ笑いしたり、その笑顔で宙に浮くさまは爆笑もの。武骨な男たちに囲まれて怖くて座り込んだふりをしながら、「死んじゃえー」と叫び金槌で地面に置いたわら人形に釘を打ち込んで呪う姿はその最たるものでしょう。

かように陰険ですが、そのくせ怖がりで小心者、昔のいじめられっ子意識を引きずっていることから、常に被害者意識が優先して涙ぐむので、誰にも手がつけられません。ある意味したたか、というより歪んだ二重人格の彼女。嗚呼、この笑顔が怖い! でもかわいい。

- **恨み一筋生きてきた女**
- **いじめられっ子でいじめっ子**
- **ちくちくちくちく**

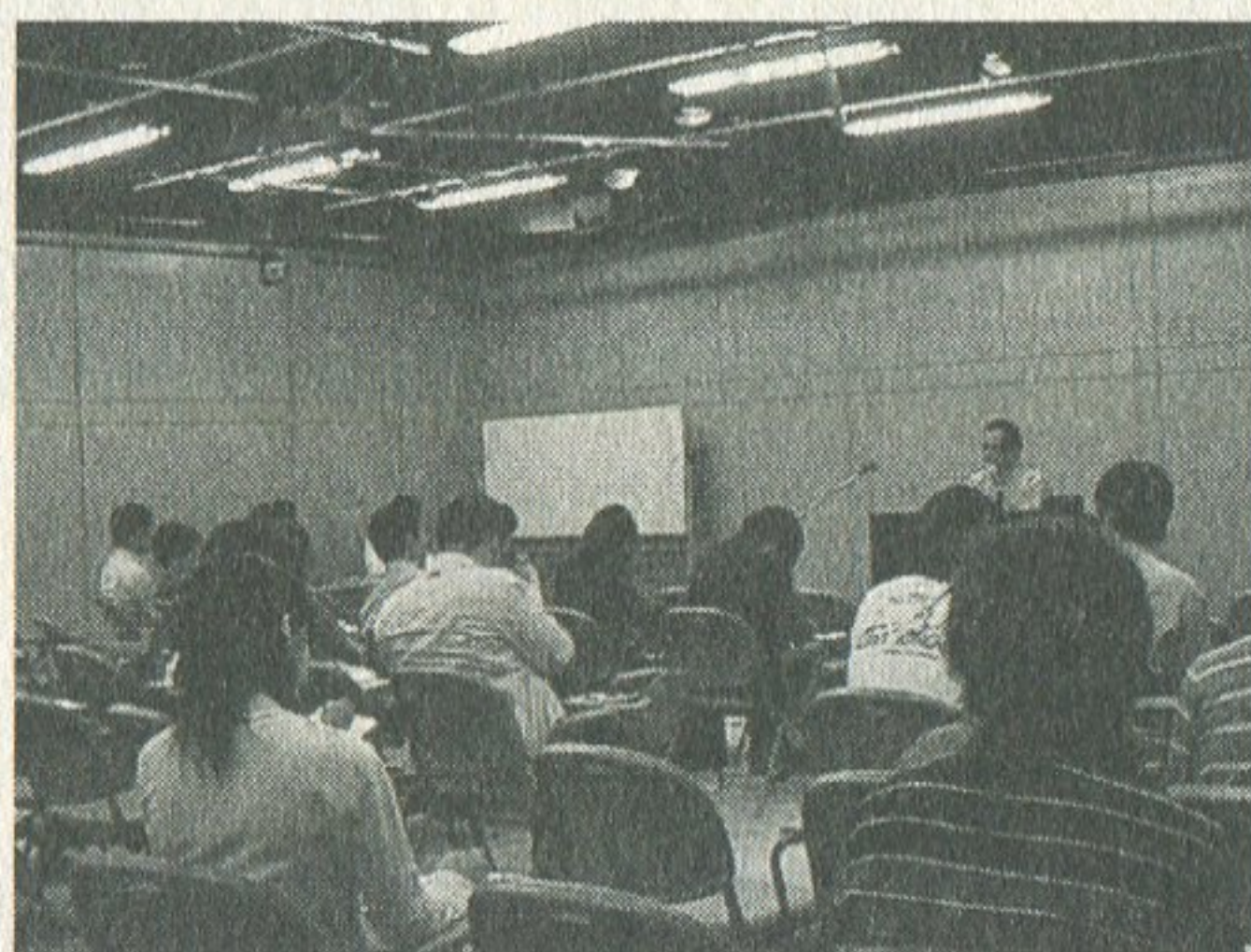
サージュは呪術師で、『BB』の魔法使い（魔女っ子）といったらハミュンだろというツッコミは却下

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム（http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm）でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受け付けております。

“現場”は燃えているか 番外編

—IGDA関西交流会レポート—

text by 鴫原 盛之

今、関西在住のクリエイターたちが新しいムーブメントを起こそうとしている。これまでゲーム業界には存在しなかった、「関西発」のまったく新しいビジネススキームを創出するために……。

去る6月18日、京都市の立命館大学キャンパス内にてIGDA関西、および同大学のゲームアーカイブプロジェクト主催による異業種交流セミナーが行われた。最近はゲーム業界でもこのような産学連携による活動が徐々に増えてきているが、他業種に比べればまだまだ少ないのが現状だ。ましてやメーカーや教育機関が集中する首都圏以外の地域であれば、当然ながらそのような機会は極めてまれだ。

今回お送りする「番外編」では、ゲーム業界としては非常に珍しい、地方発の新たなコミュニティおよびビジネススキームの確立を目指そうとする、関西在住のクリエイターと有志たちによる活動の様子をレポートしよう。

「IGDA関西」創設の経緯

まず本題に入る前に、IGDAとはどんな組織なのかをここで説明しておこう。

IGDAはInternational Game Developers Association（国際ゲーム開発者協会）の略称で、ゲーム開発者を対象にゲームおよびゲーム産業の発展を進めていくことをミッションとする国際NPOである。日本においては02年にIGDA東京（現　IGDA日本）が設立され、これまでにGDC（ゲーム開発者セミナー）やSIGGRAPH（アメリカで開催されるCG技術などの祭典）のコーディネートなどを中心とした活動実績がある。

さらに今年の4月23日に行われたGDC報告会において、関西在住者だけで独自のコミュニティを作り、将来的には業界全体の発展にも寄与することを目的とした、IGDA日本のサブディビジョン（支部）という位置づけによるIGDA関西が正式に発足した。なお同組織の創設にあたっては、本誌でもおなじみの立命館大学助教授、中村彰憲氏をはじめとする学校関係者の尽力があったことも付け加えておきたい。

今回レポートする異業種交流セミナーの模様は、IGDA関西として第2回目の会合にあたるものである。

クリエイターたちには貴重な「学習会」を開催！

当日はまず第一部として、立命館大学大学院、およびゲームアーカイブプロジェクトの主催による公開研究会が同大学の学生および関係者を交えて行われた。

今回講師を務めたのは、株式会社セガの菅野聡之氏。同氏はかつて株式会社オリエンタルラ

参考URL　http://www.igda.jp/modules/news/

ンド在籍時に東京ディズニーランドのアトラクション制作を手がけた経験の持ち主で、現在はエンタテインメント施設事業部施設開発統括部長として、セガのロケーションビジネス（店舗営業）全般を統括している。

講演は「LBEの最先端を追う」と題し（※筆者注：LBEとはLocation Based Entertainmentの略称である）、同社のロケーションビジネス展開の例を説明した。ゲームセンターの運営以外にも、京都市市民防災センターに設置したシミュレータや、寿司チェーン店「くら寿司」のタッチパネルを利用した注文システムをプロデュースした例などを映像も交えて紹介した。

また、60年代にアメリカでテレビ番組に登場した動物のキャラクターをデザインした帽子が、ロケーション（※筆者注：ここではディズニーランドを指す）で飛ぶように売れたという、今日のメディアミックス戦略の先駆けとなった事例も挙げ、ロケーションがモノを売る場としても活用できることを併せて解説していた。

本交流会の出席者の多くは、当然ながらゲーム開発をなりわいとしている人が大半であり、ゲームセンターおよびゲームショップなどの現場で営業をした実務経験を持つ人はほとんどいない。講演を聞いていたとあるプログラマーが、「自分たちの作った物が、普段お店でどのように売られているのか、という意識が非常に希薄であると感じた」と筆者に語ってくれたのが象徴しているように、日頃からモノが消費される現場に対する意識をあまり持っていない人のほうが大多数であったようだ。

ゲームが売れるためには「よいゲーム」であることが必要条件ではあるが、本講演でロケーション、メディア、グッズが三位一体となってシナジー効果を発揮した例が示しているように、今後はどうしたらモノがもっと売れるようになるのかという「売れる仕組み」を作り上げるという十分条件も併せて考えていくべきだ、とあらためて実感したことだろう。それだけでも、本講演は極めて有意義なものになったはずだ。

さらに驚いたことに、参加者たちは本講演をなんと無料で聞くことができたのだ！　これがもしコンサルタント会社などによるセミナーやビジネス研修だとしたら、大層高額な講演料を取られることは想像に難くない。また、人によっては自分自身の「武勇伝」だけを語っただけで話が終わってしまい、ほとんどためにならずに無駄金をはたいてしまうケースも決して少なくないのだ。事実、筆者も某メーカーで営業をしていた頃、このようなセミナーに数回参加したことがあり、講師によって当たり外れの差が大きいことを痛切に感じた経験がある。

ましてや関西在住者の場合、セミナー受講のために都内へと出かける場合は泊りがけでの出張となることもあるのだから、これほどの有意義な話を近場で聞けるメリットは極めて大きい。今すぐ収益の向上につながるわけではないが、産学連携ならではの学習機会を創出したことは実に素晴らしいことだ。

新たなスキームの確立を目指したディスカッション。その狙いとは？

第二部では参加者全員が席を車座に並べ替え、膝を交えてのディスカッションが行われた。

議題となったのは、広く一般からゲームのアイディアを募り、商品化できるかどうかを審査する「コンテンツ創出委員会」を設立してみてはどうか、というなんとも壮大なテーマ。さらに状況によっては一般投資家をも巻き込んで、いいアイディアと認められたものに対して資金を提供してもらうようなスキームも考えていきたいとのことだった（テレビ番組の「マネーの虎」のような事業展開、と言えばわかりやすいだろうか）。

司会者より議題の説明を終えた後、参加者に

自己紹介を兼ねて個々の意見を聞くという形をとっていたが、実際には自己紹介をしただけでほとんどの時間を費やしてしまい、本題のプロジェクトをどのように推進するかはほとんど議論されずに終わってしまった。IGDA関西が発足後、今回がまだ第2回目の会合であるにもかかわらず、これほどまでに大胆な提案がなされたことに筆者はただ驚くばかりであった。だが、そもそもこのような大掛かりなスキームをすぐに実現させるだけの勝算が、本ディスカッションの主催者である司会者にははたしてあったのだろうか?

その疑問をぶつけてみたところ、返ってきた答えは「あくまで今回はみんなで新しいスキームを考えるきっかけ作りができればそれでオーケー。今すぐ活動を開始させようとは必ずしも思っていなかった」とのことだった。要は交流会を開くにあたり何かしら議論をするテーマが必要だったから、とりあえず新スキームの一例を用意してみた、ということだったのだ。だからこそ、今回より他業種からも参加者を募ったのであろう（残念ながらゲーム業界以外からの参加者はごく少数であったが……）。

ただ、最初からこのような議題が出てきたこと自体には大きな意味がある。裏を返せば、それは普段現場で働いているクリエイターたちの強い危機感の表れにほかならない。今回のところは新たなスキームの実験自体に異論はない、という意思の疎通をするにとどまったが、本音の部分では（人員や予算に限りのある）小規模の会社だけではできないことを、リスクを分散しつつみんなが協力していいモノを作りたい、本当に自分たちが作りたいモノを作りたい、という考えがあることは間違いないだろう。

第二部の総括として、ゲームアーカイブプロジェクトを推進中の立命館大学、細井浩一教授からの「ゲーム業界に限らず、どんな産業でもイノベーションが止まる（行き詰まる）時期がやってくるもの。これまでにない、まったく新しい発想で打破すべく、もっともっと議論をしていきたいところです」というコメントで本セミナーを締めくくった。

参加者のみなさんに聞きました！

さて、ここからは当日参加したメンバーたちがディスカッションで発言した内容と、筆者が直接インタビューして聞いた中でも特に印象に残ったコメントをいくつか紹介しよう。

まずは第二部のディスカッションにおいて司会を務めた、現役のクリエイター二名のコメントから読んでいただきたい。

株式会社フューチャークリエイツ 代表取締役社長 藤井やすひこ氏

株式会社インテリジェントシステムズ在籍時にはGB『カエルの為に鐘は鳴る』、SFC『スーパーメトロイド』のプログラマーなどを担当。その後、システムCADやネットワークテレビ電話の設計などの仕事を経て独立。最近の同社開発の作品にはGBA『魔法先生ネギま！ プライベートレッスン ダメですぅ図書館島』（発売元：マーベラスインタラクティブ）、携帯コンテンツ『イースー完全版』、『イースII完全版』（いずれも配信元はタイトー）などがある。

最近のゲーム業界は続編・版権モノにばかり注力し極力リスクを負わないような商売になってしまい、オリジナリティのある作品の企画がなかなか通らないこともあってクリエイターがすっかりサラリーマン化しているところがあります。そこでIGDA関西というNPOを通じて、みんなでリスクを分散しながらオリジナリティの高い作品を作り出せる環境を構築し、より夢のある仕事ができれば、と考えて「コンテンツ創出委員会」を提案したわけです。せっかく関西独自のコミュニティができたのだから、これからは東京からもどんどん仕事を引っ張っちゃえ、とも個人的には思っています（笑）。

今後は学者・有識者の知恵を拝借したり、ま

た在野の人材も引っ張れるようにしていきたい。会社の枠を越えてみんなが協力し合い、まだまだ日本には世界に誇れるゲームを生み出せる力があるということを示していきたいですね。

株式会社ナウプロダクション　開発企画本部
グループ　プランナー　溝口達洋氏

入社以来PS2用ソフトやアーケードゲームなど合計6本の開発を手掛け、最近では新入社員の教育担当も務めている。最近の同社発売の作品にはPSP『彼岸島』、同『インテリジェントライセンス』などがある。

最近思うのは、われわれ開発現場の人間が作るモノとユーザーが求めるモノとが必ずしもマッチングしていないのでは、ということですね。ソフトが売れなくなってきているのは、ここにも原因があるのはないでしょうか。ユーザーがどんなモノを求めているかを、今まで以上にもっともっと考えていくべきでしょう。

すでに活動を開始しているGFF（※筆者注：Game Factory Fukuokaの略称で、福岡市周辺にあるゲーム会社と九州大学による産学連携のプロジェクトのこと）のように、関西でも産学連携による活動を今後も続けていきたいですね。

それから異業種も含め、もっと横のつながりを持ちたいですね。さらにはビジネスとともに有能なディレクターを輩出できるような、人材育成としてのスキームも作れればいいなと思っています。先の講演でもあったLBEの考え方や、地域密着型のビジネスというのもぜひ模索していきたいところです。

――本日は司会進行ごくろうさまでした！

＜その他の参加者からのコメント＞

●コミケなどで同人活動をしている人たちの中にも優秀な人材がいる。彼らのアイディアを製品化してみてはどうか？（元メーカー勤務）

●いまだに子どもがゲームで遊ぶといい顔をしない親が多く、マスコミのゲームに対する論調も好意的ではないことが多い。これらの風潮を払しょくする活動はできないものか。（学生）

●ゲーム業界はあまりにも昔の「成功体験」にとらわれすぎている人が多いように思える。過去に分不相応にもてはやされたせいで変にプライドが高く、現状認識ができていないところに消費者とのギャップが生じ、その結果として業界が停滞しているような気がする。（営業）

取材を終えて　「地方発祥」の新たな動きに期待

参加者たちに話を聞いてみると、ゲームのアイディアを外部に求めようとする一方、会社の都合などで自分が作りたいモノを作れない状況にあるというジレンマが悩みの種である、という声が実に多かった。近年メーカーの開発力が落ちたと巷間ではよく言われるが、必ずしもアイディアや人材が枯渇しているわけではなくて、業界が新しい企画を実施しにくい構造に陥ってしまったことが現在最も深刻な問題であろう。

また、来る各種次世代機の発売にあたり「開発費がさらに高騰するのではないか、と今から戦々恐々としている」と異口同音に参加者たちが語っていたことも特筆しておきたい。だからこそ、リスクを極力減らすためにも「コンテンツ創出委員会」のようなスキームを早急に確立しておきたい、という思惑があるのだろう。

委員会が実際に動き出すにはまだまだ時間がかかると思われるので、その間にもっとIGDA関西の存在を広く一般に知ってもらえるよう、ウェブサイトで新規の取引先を探したり、開発機材に関する情報を共有できるシステムを構築するなど、よりコミュニティを充実させるための草の根的な活動もぜひ実施してほしいところだ。

地方発の新たなスキームが、停滞するゲーム業界に再び光明を見いだすことができるのか、今後もIGDA関西の活動に注目していきたい。

鈴木収春＆リタ・ジェイ

GAMER CASEBOOK

業界を震撼させた殺人的事件の憶測

鈴木収春
業界内に深くかかわり、その分斬り込む、ザ・遠慮レス。

リタ・ジェイ
2Dゲーム原理主義の正体を隠し、3DCGの世に溶け込む男。

FILE 1：ネットゲーム

鈴木捜査官（以下、**鈴木**）はじめまして、娯楽工業たるゲーム業界に捜査のメスを入れにきた、僕、鈴木捜査官と、

リタ鑑識官（以下、**リタ**）そのメスのさびなどをチェックする、私、リタ鑑識官でお届けします、「ゲーマーケースブック」です。

鈴木 ゲーム誌の鬼っ子「ゲーム批評」にふさわしいコアなタイトルだね。

リタ ページを割いてくれた大元にいきなり斬り込みますね。

鈴木 いやいや、10年前の雑誌のパロディタイトルにOKを出してくれてありがたく思ってるよ。

リタ 確かに、大型連載としてまとめてくれましたし、本のサイズに反して器が大きいですね。

鈴木 まあ、これからどんどんページを増やしていって本誌を乗っ取ろうか。

リタ そりゃ話が大きすぎますけど。第一、乗っ取って何をするんですか？

鈴木 意外なところで、モーニング娘。特集かな。

リタ 2年前に実際やっちゃったんですよ本誌は！　まあ、第1回目ですし、「ゲーム批評」のことよりは、最近のゲーム業界を調査しましょうか。

鈴木 最近だと、やっぱり次世代機が気になるかな。

リタ PS3なんて、家庭用のスパコンだーなんて言われてますよね。スパコンって、ものすごい響きというのはわかるんですけど、なかなかピンときませんが。

鈴木 今回はすごいよ。なにせCellを使ってるからね。史上初の自己再生能力が搭載されてるよ。

リタ それは「ドラゴンボール」のセルですよ！

鈴木 壊れても勝手に直ってくれるんだから、「初期不良技術のソニー」もこれで安心だよ。

リタ 最低のコピーですね。まあ、PSPのボタン騒動なども記憶に新しいですし、ブルーレイディスクなど新技術も盛りだくさんなだけに、最初の型番はちょっと冒険かな……と思う人も多そうですね。

鈴木 いやいや、冒険というくらいだったら、みんなガンガン購入したほうがいいよね。

リタ というと？

鈴木 この冒険を、勝てる新ハードにつきものの大作RPGとしてとらえてさ、メーカーと消費者がサポートセンターの電話越しに話し合って、お互いに成長するという。

リタ TVゲームをやりたいんですよ人は！　とんだテーブルトークRPGですよそりゃ。

鈴木 そういえば、XBOX360は横に置くとテーブルになるみたいだね。

リタ そこまで大きくはないですよ！　筐体やACアダプタの大きさより、あれだけボッコボコに失敗したXBOXのタイトルをそのまま付けて勝負する、マイクロソフトの器の大きさを評価しましょうよ。

鈴木 さっきから器にこだわるね。

リタ 縮小傾向にある業界ですから、スケールの大きさは大事ですよ。個人的にはPS3の過剰とも言えるスペック主義も、モンスタートラックを見るようなバカげたロマンがあって好きですね。

鈴木 確かにロマンがあるよね。

戦艦大和とかぶるよ。

リタ よくも悪くもとれる例えですね。あと、任天堂の「レボリューション」も、そのタイトルで自らにプレッシャーをかけつつ、「異質の遊び」を追求する姿勢が好ましいですね。

鈴木 未発表の新型コントローラーでそれこそ革命が起きればいいよね。

リタ 楽しみですよね。

鈴木 機織機がついて、大量に木綿を作れるといいよね。

リタ それは産業革命ですよ！

鈴木 そして、業界の全てを制圧して、FC時代のライセンス独裁政治を復活させると。

リタ 軍事革命はやばいですよ！「過去の過ちは繰り返しません」が日本のスタンスですから、そのくらいにしておきましょうよ。

鈴木 まあ結局、次世代機は情報が出そろってないから調査が難しいね。

リタ 今さらですか。

鈴木 やっぱり、ここ最近で一番気になった調査対象といえば、「ヴァナ・ディール通信」かな。

リタ オンラインRPGの『FFXI』のムックですね。それが何か？

鈴木 だって、約30万人のユーザーのゲームで、その本が5万部も売れたんだよ。

リタ それはすごいですね。単純計算でユーザーの6人に1人が買っていることになりますね。

鈴木 すごすぎるよ！ 6人に1人って、成人男性の糖尿病の比率と同じなんだよ！

リタ 驚くところが違いますよ。で、そのムックに何が？

鈴木 誌面に浜村通信さんのコラムが載っててね。

リタ おお、「ファミ通」のドンじゃないですか。またビッグネームが。

鈴木 そこで浜村さんの息子がイラストレーターデビューを飾ったんだよ（欄外参照）。

リタ おお、本職としては興味深いですよ（イラスト見る）……こ、これは……息子さん、何歳なんですか？

鈴木 小5らしいよ。アハハハハハハハハ。

リタ ハハ……しかしこれ、ワンポイントで使うならまだしも、全面に配置することにより、商業誌として道を外した誌面デザインと、子どもの伸び伸びした感覚が混ざって、実に異様な光景となってますね。

鈴木 コラムの内容も、息子に『FFXI』をさせて金銭感覚を磨かせようと思ったけど、ついついいろいろアイテムを買い与えてしまう……という親バカ日記だからもう完璧だよ。

リタ トップランクのゲーム雑誌のドンが、この内容の書き物というのは、ちょっと親バカでは済まされないというか……単語の順序を逆にしたくなりますね。

鈴木 だからこれ、糖尿病の比率とも因果関係があるよ、やっぱり。

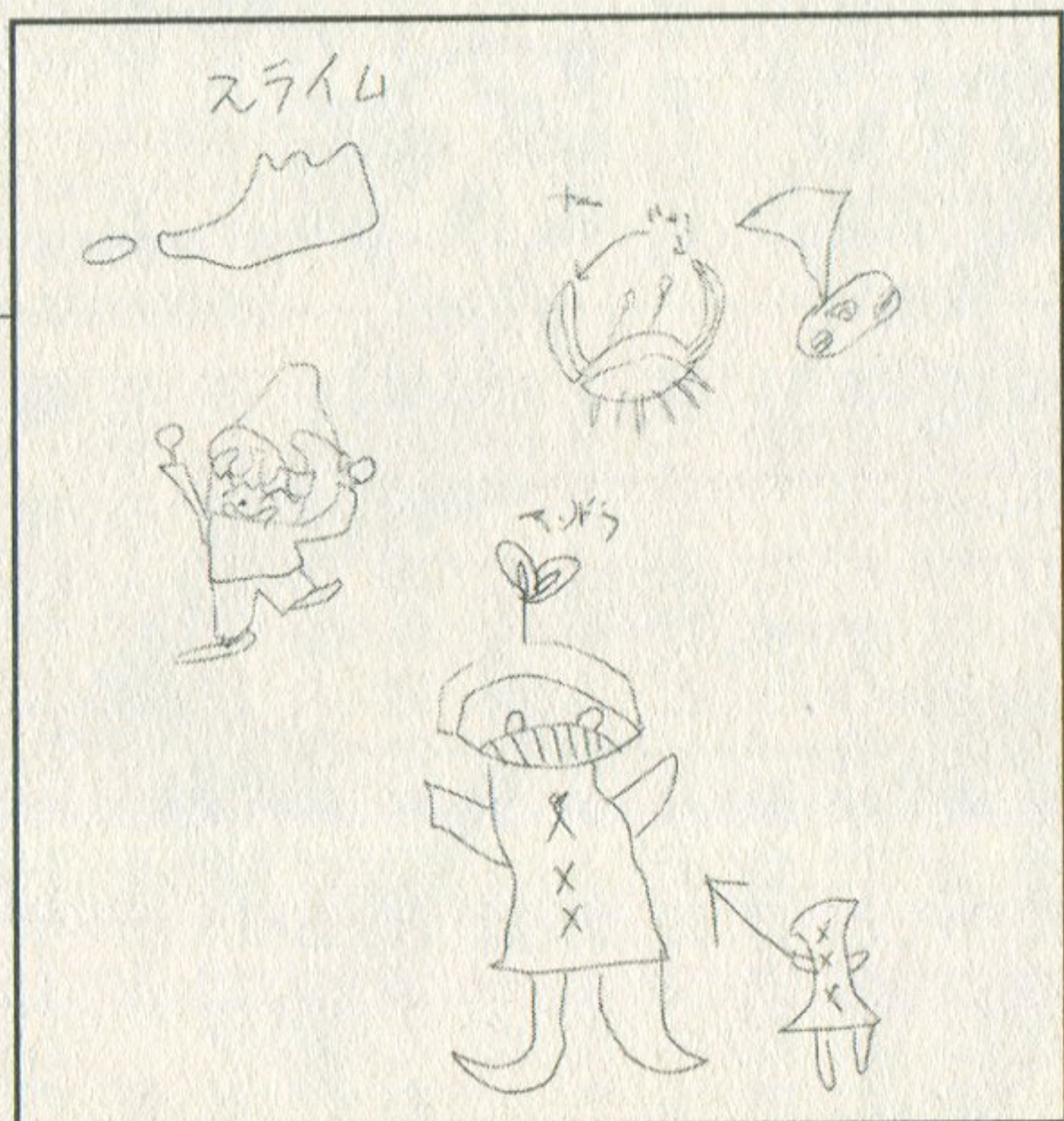
リタ え？

鈴木 ほら、この親バカコラムを読者は大喜びで読んでるんだから、「息子に甘いものに目がない人」が多いってことだよね。

リタ なるほど……いやいやいや！ まだ喜んで読んでいるかどうかは判断できませんよ。ネットゲームのユーザーのことはわからないですし。

鈴木 だからさ、今回の調査対象はネットゲームということで、いろいろと聞き込みに行ってみようよ。

＊

――ゲーム誌のドンを乱心させ、その読者層をも神秘のヴェールに包むネットゲーム。他のユーザーはどういう感覚でゲームに触れているのか。その実態を調査するため、二人は現場へと向かった……。

想像してほしい。これらのイラストが2ページにもわたり、全面にちりばめられていたのだ……（模写 リタ・ジェイ）

ネットゲームとは何か。その問いを突き詰めるべく、日韓を行き来している某ネットゲーム開発者と、『FFXI』の某ヘビーユーザー（ゲーム誌編集者）による、覆面座談会を行った。正体はなんとなくわかるかもしれないが、そのへんは詮索禁止。

人間の業を集約したのが素晴らしいネットゲーム

――まず、開発者さんに質問ですが、特に韓国ですけど、なぜこんなにネットゲームがはやったと思いますか？

開発者代表（以下、**開**）前提として、韓国のゲーム会社には、ネットゲームにシフトせざるをえない理由があったんだよね。韓国はコピー天国だから、パッケージソフトは壊滅的な状況で、もう最悪の状態なの。ネットゲームはサーバをゲーム会社が運営しているので、ソフトをコピーされても、遊ぶとき、つまりサーバにアクセスするときに確実に課金できるから、コピー天国においても壊滅的な状況にならない。

――ユーザーさんはどう思います？　2年もヴァナ・ディールに滞在し続けている理由って何ですか？

ユーザー代表（以下、**ユ**）ネットゲームは『FFXI』しかやってないから限定された話になっちゃうけど、やっぱり自慢したいからだと思う。ゲームやってて、珍しいアイテムをゲットしたら、誰かに自慢したくなるでしょう。今までは、家に友達を呼ばないと自慢できなかったけど、それがサーバの人全員に労せず自慢できる。

開　『FFXI』は戦闘が楽しいゲームだけど、韓国で大ヒットしているNCソフトの『リネージュ』なんて、基本的に何も楽しくないわけ。でもあのソフトは面白いんだ。なぜかというと、『リネージュ』は、人に自慢したいとか人より強くなりたいとか、そういう人間の最も醜い部分をうまく利用して、いかにその世界から抜け出せられなくするかというのを突き詰めて突き詰めて突き詰めた結果生まれた、素晴らしいゲームだから。

――そんな恐ろしいゲームだったんですか！

開　『リネージュ』はこの5、6年くらい韓国のMMORPGでトップなんだけど、最近それを揺るがす『ワールドオブウォークラフト』というアメリカのブリザード社がつくったネットゲームが登場して、これはめちゃくちゃ楽しい。グラフィックも素晴らしいし、クエストもアイディアが面白いんだ。でも、韓国の人は『リネージュ』がやめられない。なぜなら、人間の最も醜い部分を握られてるから（笑）。実生活で過ごしている時間よりゲームで過ごす時間のほうが長くなると、もう捨てられないんだよね。

――（笑）。

ユ　僕も、2年間やり込んだキャラクターは捨てられないな。だから、プレイオンラインに月1280円は払い続けるでしょ、一生。消されたらやだもん。

開　今、軽く一生って言ったね（笑）。

――その、一生金を払い続けるほど人をハマらせるネットゲームですが、争いもいろいろとありますよね。

開　韓国ではネットゲームで過労死する人が結構いるけど、死ぬは死ぬでも中国でこないだアイテムをめぐる殺人事件があって、この事件は関係者たちにとっても衝撃的だった。メーカーは一応、すべてのアイテムはメーカーのものと言ってるけど、リアルマネートレード、つまり、現金で売買されてるものだから微妙だと思うね。この事件では貸したアイテムを勝手に売られちゃったんだけど、実際に詐欺に遭ったのとなんら変わらないから。

――その勝手に売られた状況って、ユーザーさん的にはどうですか？

ユ　最悪ですよ。そういうアイテムは得るのに労力もかかるし、リアルマネートレードで買おうとしても10万円とかだから。殺す気持ちもわかるなあ。

開　でも、作る側から言うと、その殺したい気持ちこそが、最も求めているものなんだよね。それが出せれば、そのゲームは成功していると言える。

ユ　リアルマネートレードして得られる10万円が欲しいがために、

死ぬ気でモンスターを狙ってる学生さんもいるわけ。それこそ物価が違う中国の人とかは10万円は貴重だから、組織で狙ってるし。

開　でもね、『FFXI』はまだその辺りはぬるいと言われていて、『リネージュ』はPK、これはプレイヤーキルの略だけど、プレイヤー同士が殺し合えるから。

ネットゲームで殺人が減らない理由

——バーチャル殺人があると。

開　ネットゲームでは、中国人組織を中華って呼ぶんだけど、中華が張ってる場所に行くと、普通に殺されちゃうんだよ。経験値をロストするのは『FFXI』と同じだけど、さらに『リネージュ』は人の弱みにつけこむ仕様なので、アイテムをドロップする可能性もある。すごい高価な鎧とか着てても、それをポロッと落としちゃうから、争いの元になるよね。ゲーム会社は「争いはやめましょう。当社はユーザー同士の争いには一切関知しません」という態度だけど、そのルールを作ってるのはゲーム会社だからね。矛盾だよ。

ユ　でも、やってる側からすると、ルールはシビアなほうがいいから。そっちのが腕の差がわかるし。だから、PKとかはOKなんだよね。

開　実際ね、最近はPKができるサーバと、PKができないサーバを住み分けるようにしてるゲームもあるんだよ。だけど、ふたを開けてみれば、PKできるサーバのほうが人気があるの。人間の最も醜い部分がそこに集約されてるわけ。

——で、ネットゲームってどうよってことなんですが。

ユ　ユーザーとして言わせてもらえば、開発の方には、うまいバランス見つけてほしいと思うな。現状、コアユーザーばっかりだから。

開　まあね。

ユ　僕は自分ではゲームうまいと思ってるのに、FFユーザーの中に入ると下のほうになっちゃう。アイテムも、ユーザーが少ないと骨とう品みたいな感じなんだよね。誰もわかってくれないんだ、俺のアストラルシールドの価値を！　こっちは『バーチャファイター』で100人抜きしたくらいの感覚なのに。

——開発者さんはどうですか。

開　僕はあまりはやってほしくない。1つのゲームにユーザーが何年もかかわってると、他のゲームやらなくなっちゃうから。

——なるほど。

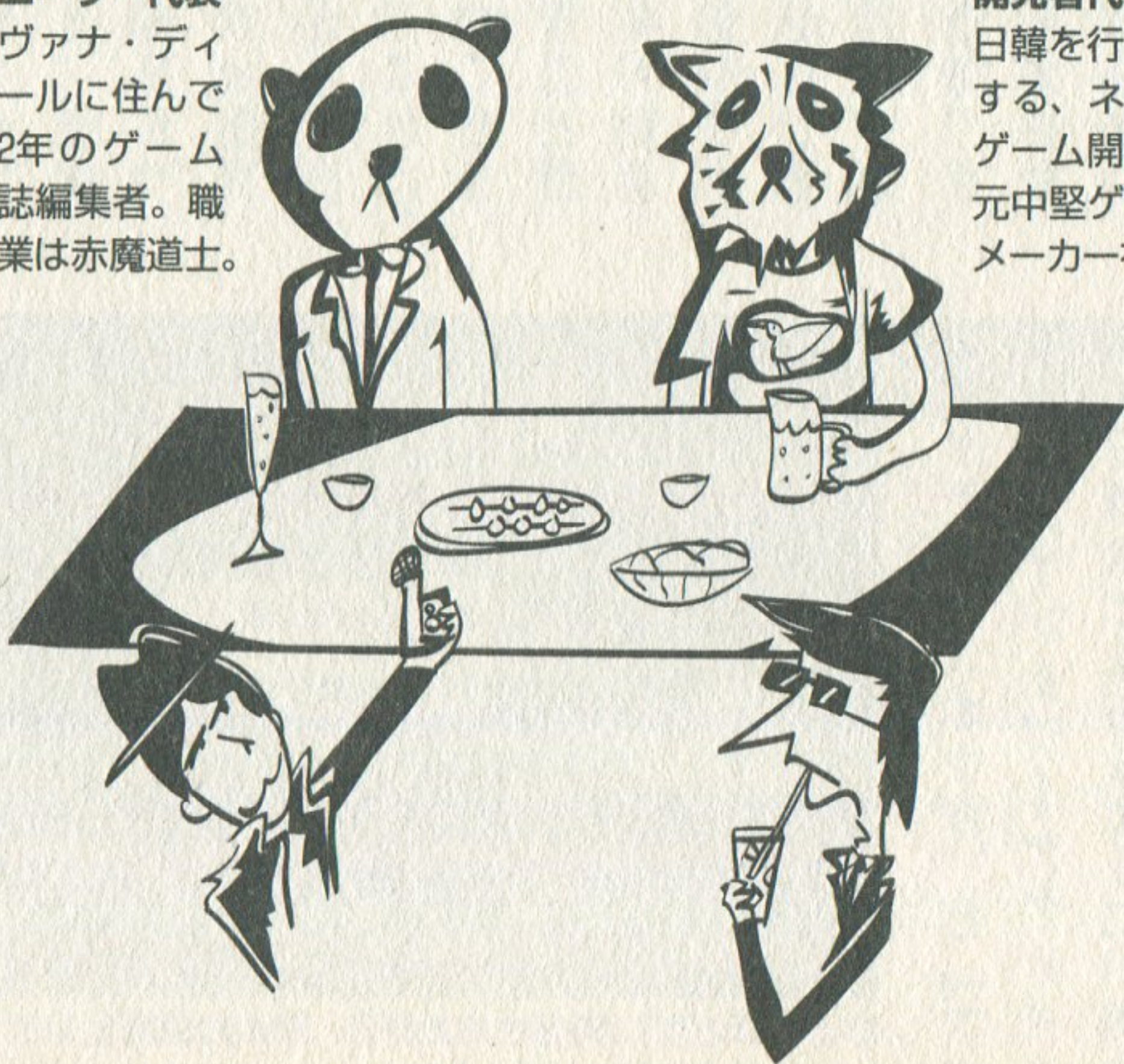
開　あと、ネットゲームつくってて思ったのは、インフラが最悪なんだよ。家庭のPCとサーバが情報をやりとりするでしょう。そのやりとりにラグがすごくある。たとえばPCでコマンドが1つ入力されて、それがサーバで判定されて戻ってくるのに1秒とか2秒とかかかってしまうのね。

ユ　ブンブン丸とかは、格闘ゲームでワンフレームずれを気にしてるよね。60分の1秒を気にしてる。

開　その60分の1秒を気にしてる時代に、60倍くらいのしょぼい精度でしかゲームがつくれないってどうよってことだよ。しょぼい精度をごまかすみたいな方向でしかゲームを考えられないのが、すごく嫌なんだよね。

開発者代表
日韓を行き来する、ネットゲーム開発者。元中堅ゲームメーカー社員。

ユーザー代表
ヴァナ・ディールに住んで2年のゲーム誌編集者。職業は赤魔道士。

文・構成：鈴木収春
リタ・ジェイ
イラスト：リタ・ジェイ

SPRGを代表する『ファイアーエムブレム』シリーズと、その生みの親・加賀昭三氏が新しく作り上げた『ティアリングサーガ』シリーズ。裁判にまで発展してしまった2つのシリーズの最新作が、なんと1ヵ月違いで発売されるということでユーザーの耳目を集めた。連続企画の2回目となる今号では、同じライターによるレビューと、2つの作品をプレイしたライターのホンネ座談会をお送りする。

新作徹底比較!!

ゲームは誰のものなのか

裁判の過程とそこに至るまでの経緯については、本誌前号を参照してほしい。ここでは要点だけをまとめていく。

『ファイアーエムブレム』(以下、『FE』)といえば、ファミコン時代から続く任天堂の看板タイトルのひとつ。SLGのユニットを、使い捨てのものから血の通ったキャラに変え、キャラ成長や物語、人間関係をふんだんに盛り込んだSRPGというジャンルを作った作品でもある。ファミコン、スーパーファミコン、ニンテンドウパワーでの書き換え、サテラビュー、GBA、そしてGCと、なかなか多彩な経歴を持つシリーズでもある。

この『FE』を作り上げたのが、元インテリジェントシステムズの加賀昭三氏。

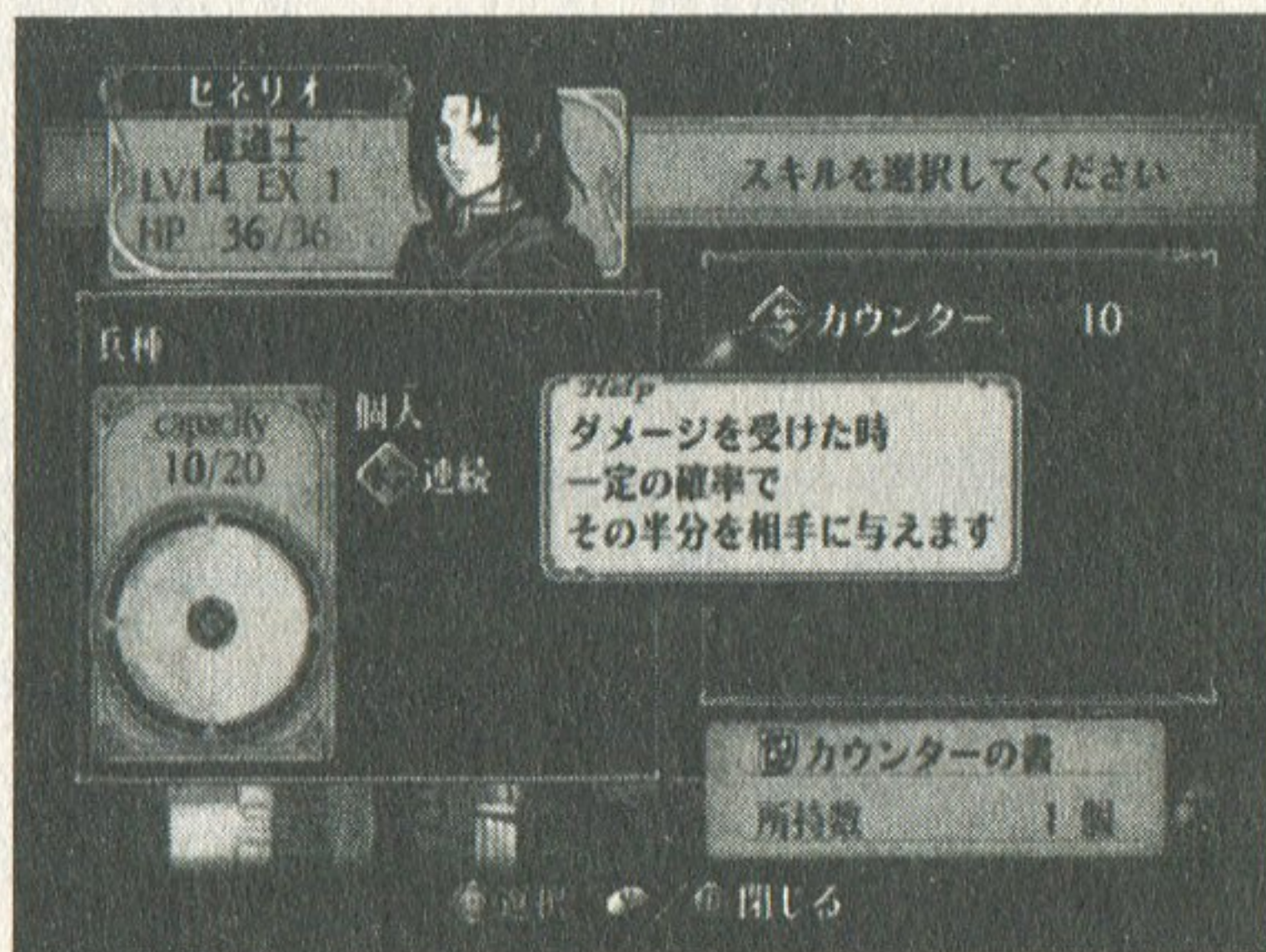
加賀氏は99年に同社を退社し、新しくティルナノーグを設立する。ここで作られたのが『ティアリングサーガ』(以下、『TS』)であった。

発表当初『エムブレムサーガ』というタイトルだったこと、加賀氏がインタビュー中で、『FE』との関連性(設定、ストーリー面)を匂わせていたことなどから、当時の『FE』ファンは、「これは任天堂と話がついたうえで、PSで『FE』を出す、ということだと思った」という。『エムブレムサーガ』の名前で体験版を作り、TVCMまで流したのだから、そう考えるのは自然だろう。

ところが話は違ったようで、2000年、任天堂は『エムブレムサーガ』の発売元であるエンターブレインに対し、不正競争防止法・著作権法違反であると警告する。結局は翌01年4月に『エムブレムサーガ』は『TS』にタイトルを変更し、主人公の髪の色も変える(『FE』シリーズ伝統の青い髪の主人公だったのを、茶色にした)などの歩み寄りを見せた。

だが結局は01年7月、任天堂とインテリジェントシステムズは、エンターブレインとティルナノーグを提訴し、舞台は裁判へと移っていったのだった。

『タクティクスオウガ』と『ファイナルファンタジータクティクス』の例などもあるように、同じ制作者が異なるメーカーからタイトルを出す場合、その内容の類似性が問題になることはこれまでもあった。同じ人が作るのであれば、当然似たようなものになることはあるし、その持ち味を「作家性」と言うこともできるだろう。

だが、ゲーム制作者は、小説を一人で書き上げる作家ではない。持ち味がなければ成立しないが、それだけではゲームは完成しない。「ゲームは誰のものなのか」をあらためて考える事件となった。

ひと月ほど前に発売された『FE　蒼炎の軌跡』。レビューは前号を参照してほしい

『ファイアーエムブレム』×『ティアリングサーガ』

『FE』の進化の方向

さて、先に発売された『FE蒼炎の軌跡』への評価がどんなものだったか、前号の各ライターのレビューをまとめてみよう。

『蒼炎』は、これまでのシリーズにあった「死んだキャラは復活しない」「戦闘中のセーブ不可」など『FE』らしさを残したまま、アイテムの整理や売買、スキルや支援効果などをまとめて行える「拠点システム」や、ボーナス経験値をキャラに振り分ける「育成」などの新要素を入れてきた。

全体的にはライター3名とも高評価だ。

「現在のコンシューマゲーム事情に合った改善と言え、今までのシリーズに比べて間口が広がっている」（長瀬）

「マイナーチェンジと言えるシステムの変化と新要素こそ、『FE』シリーズの新しい一歩にふさわしい進化」（藤原）

「『FE』シリーズは「進化」ではなく「洗練」を選んだ。よきゲームである前に、よき『FE』であろうとした」（池谷）

シリーズの常として、各作品ごとに何らかの新しい試みは投じられていた『FE』。GBAからの一般ユーザーに向けた路線は、確かに長時間深くゲームに付き合うことが薄れてきた今のゲーム事情にマッチしていると言える。

発売本数のほうはどうだったかというと、GCの『FE 蒼炎の軌跡』が15万本弱。一方、PS2で発売された『ベルウィックサーガ』が15万本強。発売時期の違いがあるとはいえ、この数字はなかなか示唆に富んでいる。まず、SPRGというジャンルの最大客数はこのくらい、ということ。だが彼らのすべてがPS2とGCを両方所持しているとは限らないだろう。となると、ハードの普及台数の差が顕著に表れていないことに、うがった見方もできるのだが……。

はたして『ベルウィックサーガ』はどのような内容だったのか。次ページからのレビューを読んでいただきたい。

年	作品
1990	ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣 1990 FC
1991	
1992	ファイアーエムブレム 外伝 1992 FC
1993	
1994	ファイアーエムブレム 紋章の謎 1994 SFC
1995	
1996	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 1996 SFC
1997	
1998	
1999	ファイアーエムブレム トラキア776 1999 SFC（NP版）／2000 SFC（ROM版） 加賀氏 インテリジェントシステムズを退社 →
2000	（ファイアーエムブレム64 開発中止）
2001	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 2001 PS
2002	ファイアーエムブレム 封印の剣 2002 GBA
2003	ファイアーエムブレム 烈火の剣 2003 GBA
2004	ファイアーエムブレム 聖魔の光石 2004 GBA
2005	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡 2005 GC ベルウィックサーガ 2005 PS2

ベルウィックサーガ

システムを刷新したことで生まれた大きなゆがみと新たな可能性

『FE』とは一線を画すゲームに生まれ変わった本作。だが、それはプレイヤーに極度のストレスを強いる結果となった。

text by 長瀬勝三

プレイ時間：90時間以上

ジ シミュレーションRPG
メ エンターブレイン
機 PS2
¥7,140円(5%税込)
発 05年5月26日

変更された数々のシステム

ゲームのデキとは別の意味で、世間から注目を浴びてきた『ティアリングサーガ』シリーズ。その第2作となる『ベルウィックサーガ』（以下『BS』）は、大幅なシステムの変更によって『ファイアーエムブレム』（以下『FE』）とも、そして前作ともまったく違うゲームに変化した。

物語は、章単位で構成されており、各章ごとに必須の任務と、プレイヤーが任意で選択できるサブの任務が用意されており、必須任務をクリアすることで進行していく。サブ任務はあるもののこうした作りだけを見ると、『FE』シリーズと大きな違いはない。戦闘開始に先立って、拠点となる街で、武器や魔法の購入などの準備をするようになっているが、これも同様の作りと言えるだろう。

では、何が違うのか？

最初に挙げられるのは、行動順番の決め方だ。本作では、敵味方の比率にあわせて、交互に動かす形を採っている。たとえば、味方が5人で敵が4人という場合、味方がまず2人動き、次に敵が1人、その後は味方、敵の順で1人ずつ行動するといった感じである。前作では、敵味方のターンが完全に分離された形だったので、かなり大きな変化だ。

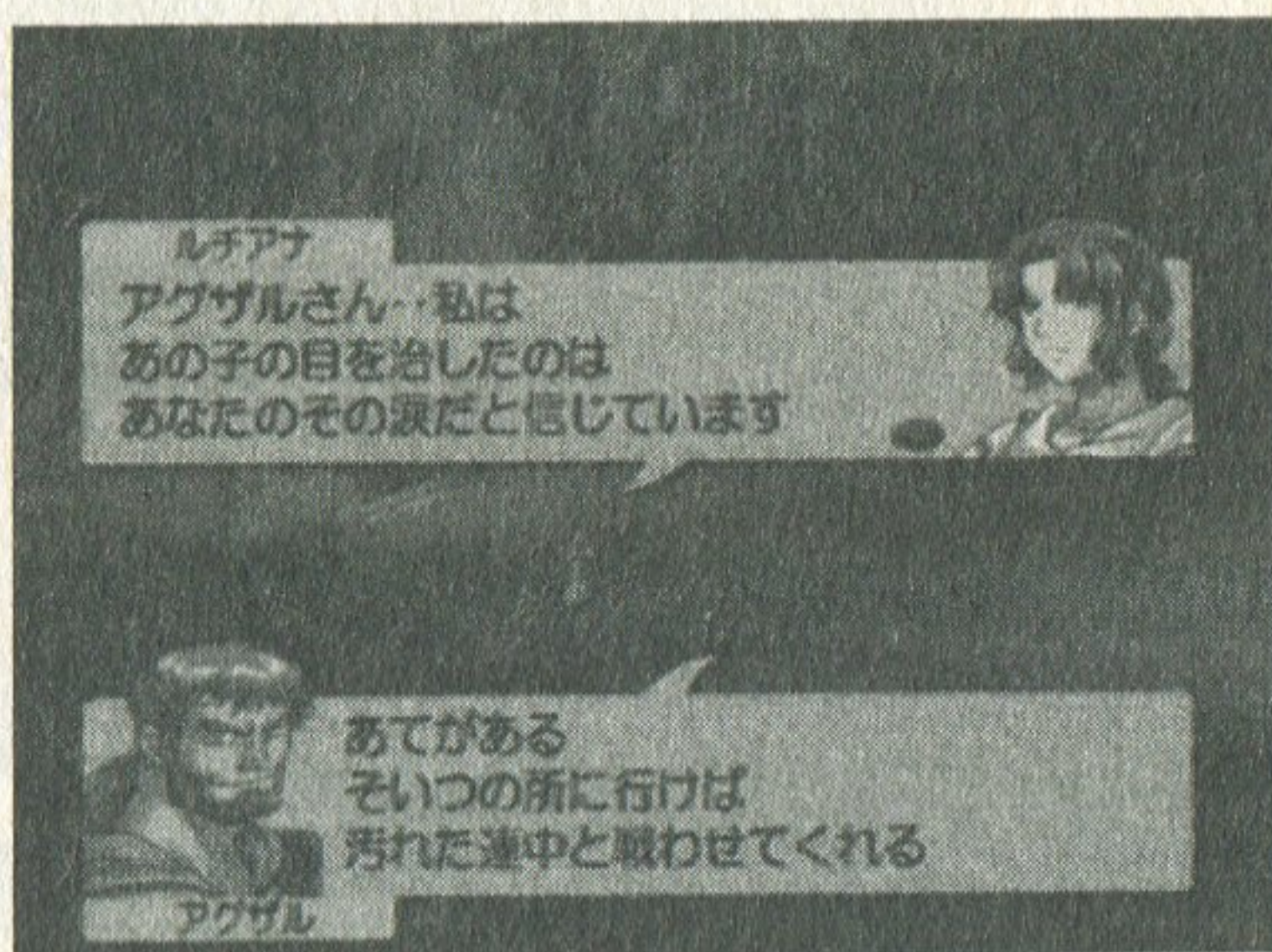
次に、攻撃の射程には、今までは最低が1（すなわち隣接マス）だったのだが、今回は0という射程が設けられている。これは何かと言えば、近接には違いないのだが、1よりも短い射程という意味なのだ。射程1のキャラクターが0のキャラを攻撃すると、反撃を受けることがないのである。敵に反撃されないということは、このゲームでは非常に有利だ。射程0の敵は結構多いので、戦術に大きな影響を及ぼしている。

また、大ダメージを与えることで敵を捕虜にすることも可能になった。これを行うと、敵が持っていたアイテムをすべて手に入れられるほか、ステージ終了後に捕虜交換という形で換金することもできる。このゲームでは、魔法や回復アイテムなどの消耗品、騎兵ユニットを戦場に出すために必須な軍馬、戦力を補強するための傭兵などの購入にかなりの金が必要になる。普通に進めているだけだと収入に対する支出の割合が多く、資金繰りがかなりシビアだ。捕虜を確保することは、この点でも非常に重要なのである。

新たに導入されたシステムにも注目

資金を入手する方法には、特定のステージに出現する「賞金首」を倒したり、主に敵が持っているレアアイテムを「収集家」に売却

する方法もある。また、特定の店に持っていくと強力な武器を作れる材料もあるので、これを集めることもゲームのひとつの目的になる。

さらに見逃せないのが、仲間の扱いだ。本作では、自軍ユニットの半数以上が、お金で雇う傭兵である。ただ、傭兵といっても使い捨てではなく、全員にイベントが用意されているのだ。つまり、金はかかるものの実質的に正規メンバーと何も変わらないのである。誰を仲間にするか、プレイヤーの選択が可能になったわけで、この点でキャラクターに対する思い入れを深めてくれている。

各キャラクターごとに用意されたイベント。彼らへの愛着は前作以上にわくことだろう

このように、本作には多くの改良点、新規のアイディアが盛り込まれている。これを見て『FE』と類似していると思う人は、まずいないだろう。

プレイのしにくさが与えるストレス

このシリーズの事情を考慮すると、前作と同じものはとても作れなかったろう。それでいて、シリーズとしての一貫性を求められるということは、制作サイドには厳しい条件だったと思われる。この点に関しては、見事にクリアしたと言えるだろう。

ただ、肝心のゲームの中身はどうなったかというと、残念ながらいいとは言えない。

最大の原因は、ゲームの大半の時間が費やされる戦闘が、あまりにも苦痛なのである。

本作では、攻撃時の命中率が武器の熟練度に依存している。熟練度が低い序盤では、攻撃が当たるかどうかが、ほとんど運任せになってしまい、戦術が成り立たないのだ。

たとえば、瀕死状態の敵がいたとする。あと一撃で倒せるのに、運が悪いといつまでも倒せず、その都度ごとに反撃される危険を伴う。これでは味方に不要な損害が出てしまう。どのキャラクターもHPはそれほど多くないので、こんな不毛な殴り合いをしていると、死亡率も高くなる。死亡したキャラクターは二度と復活しないので、思い入れのあるメンバーが死亡したときなどは、やむなくリセットを押すはめになる。これが連続するから、やる気が一挙に激減してしまう。

これで成長がある程度速ければ我慢もできるのだが、レベルアップが遅いため、さらにストレスが上積みされてしまう。

これは、経験値が入るのが、敵を倒すか、捕虜にしたときのみになっているためだ。キャラクターに常に死の危険がつきまとい、しかもそれがいつまでも続くとなれば、これはもうやっていられなくなるのも当然だ。中盤以降はともかく、そこまででも何十時間もの時間を費やさねばならないのだから、さすがにつらい。

前述したように、今作は改良点や新システムが多く、それらはしっかりと機能している。ただ、戦闘という最重要のシステムを失敗したため、その良さはすべて粉砕されてしまった。耐えて耐えて、ともかく中盤あたりまでもっていけば、面白くなってくるのは事実なのだが、そこまで耐えるのを求めるのは無理というものだろう。

ただ、戦闘システムが改良されたならば、いきなり傑作に生まれ変わる可能性はある。せっかく、シリーズとしての独自の歴史が始まったのだから、次作での巻き返しを期待したい。

関連作品

タクティクスオウガ

ジSRPG
メクエスト　機SFC
¥11,970円(5%税込)　発95年10月6日

SFC後期に発売されたSRPG。半リアルタイムによる行動順の決定や高低差の概念を取り入れるなどのシステムを持ち、難易度は高かったが、ファンの支持は高かった。発売から10年がたったが、今なおSRPGを代表する作品と言えるだろう。

ベルウィックサーガ

新しい仕掛けの数々はお見事だが楽しませるための心配りは不足

『FE』シリーズから脱却し新たな道を作り上げた本作。だが、ユーザーを楽しませるための心配りが物足りない。

text by 藤原修二

プレイ時間：100時間以上

PlayStation 2

Berwick Saga

ジ シミュレーションRPG
メ エンタープレイン
機 PS2
¥ 7,140円(5%税込)
発 05年5月26日

新システムによってさらに輝くキャラクターの魅力

　正直にいうと前作『ティアリングサーガ』は物足りなかった。『FE』シリーズを作った加賀氏が、シリーズを制作してきた任天堂の子会社・インテリジェントシステムズから独立して初めて作るSLG。任天堂という大きな傘の下から外れて、もっと自分らしいゲームを見せてくれる……そんな期待があったからだ。しかし、ゲーム内容は2人の主人公を使い分けていく部分と、守備を高める「盾」があるぐらいで大きな変化はナシ。ストーリーに、任天堂時代には見られなかった〝毒〟はあったものの、ゲームとしての変化はほとんどなく「PSで『FE』作ったらこうなるのかな」という程度。

　だからこそ、『ベルウィックサーガ』（以下、『BS』）に組み込まれた新しい要素の面白さが、プレイ時間を重ねるほどわかってきて、たまらなく嬉しかった。これが本当にやりたかったことなのかは、最近の加賀氏が雑誌等のインタビューに登場していないのでわからない。ただ、本作は『FE』で培ったシステム・スタイルをベースに、新しい仕組みがいくつも組み込まれている。

　特に面白いと感じたのが仲間になるキャラクターたちの扱い。章ごとにイベントが起こり少しずつ物語が展開したり、仲間になる過程がイベント＋マップ攻略によって構成されたりする。仲間になる数は30名ほどと、これまでのシリーズに比べると少ないのだが、ひとりごとにいくつものイベントがあり、ドラマがしっかりと描かれる。思い入れを強くさせてくれる、秀逸な仕掛けだ。

　さらにキャラクターごとに用意された多彩なスキルも面白い。これまでのシリーズでは、武器と職業さえ同じであれば、キャラクター差はあまり気にせずにプレイできたが、『BS』ではスキル所持のパターンが同じキャラクターはいないし、スキルによっては戦局が大きく変化するため、プレイヤーの戦い方が使用キャラクターに大きく影響するのだ。

　また各章ごとにメイン＋サブ×2で構成されたマップにも工夫が見られる。メインはクリアに20ターン以上かかる広いマップがほとんどだが、サブは1画面に収まる広さで、また目的も単純なものが多い。加えて、制圧、脱出、救出、捕縛……と、マップごとの目的が異なるため、ベースとなる戦略部分もマップごとに変化。リズム的にも思考法的にも、飽きさせないシステムになっている。

アイディアを活かしきれないシステム面での多大なる不備

　しかしながら、前述した『BS』

ならではの面白さを実感できるようになったのは5章クリア前後、20時間以上プレイした後の話。本音を言ってしまうと、仕事でなければ3章あたりで中古屋に売り飛ばしていただろう。これまですべてのシリーズをクリアしてきた筆者にとっても、『BS』はあまりにも〝面倒な〟ゲームだった。

まず最初にプレイした誰もが驚くであろう攻撃命中率の低さ。『FE』シリーズに限らず、ユニットを駆使してマップをクリアしていくタイプのゲームでは、マップ構成・敵キャラの配置&戦力を確認して味方の戦力・武器を決定。頭に描いた戦術をベースにプレイし、その狙いどおりにクリアすることが大きな快感となった。そのベースになるのは「相手に与えるダメージの計算」であり、その確率は少なくとも80%が最低ラインだったと実感している。ところが『BS』では80%以上の数値が出てくるのはゲーム中盤以降で、初期メンバーで確率70%を超えてるキャラクターは1人いるかいないか。これでは安定した手順を組み立てることは不可能に近い。

5ターンごとにセーブできる本作では、やり直すことが比較的容易なため、当たるまでセーブを繰り返せば先に進める。だが、それはSLGの進め方として、何より『FE』シリーズの流れを受け継ぐゲームとしてどうなのか。前述したスキルの中には、ヒット率は低いが攻撃力の高い技もある。タイミングよくセーブして、当たるまで何度も繰り返す……。戦術面での組み立てはもちろん攻略するうえでのベースとなる。だが、確率によって戦局が大きく変わりすぎると、マジメに組み立てようとする気持ちが萎えてしまう。

そして致命的なのがアイテム整理の煩雑さ。『BS』では武器が壊れやすく、また盾やポーションなどを各キャラクターにもたせることが多いため、必然的に多くのアイテムを管理することになる。ところがアイテムをまとめて置く場所がないため、誰がアイテムを持っているのかをいちいち確認して、受け渡しをしなければいけない。しかも受け渡しの画面が見にくく、さらにちょっと操作ミスしただけで通常画面に戻されてしまうため、とにかくストレスがたまるのだ。そのほかにも細かすぎて見にくいパラメータ、得なのはわかるが使い勝手がわるい料亭の存在、メッセージ送りの不自然さなど、小さな不満点は多数存在する。とにかく、絶望的なまでにゲームとしてテンポが悪い。

何十時間とプレイした今となっては、面白さはわかるし、アイテム整理をはじめとした、やたら面倒な要素もある程度は割り切って使うことができる。だが、ここまでたどり着ける人ははたしてどれほどいるのだろう。これまでのシリーズでは、解けないから途中でやめる人はいたと思うが、『BS』では純粋につまらないと感じてやめてしまう人は少なくないのではないか。いくら面白い発想だったとしても、伝える方法が的確でなければ、効果は半減する。

「ついてこられる人だけが楽しめるゲーム」もアリではある。しかし『FE』から脱却し、新しい道を作ろうとした『BS』はそんなゲームでよかったのか。ゲームを攻略する苦しみ以上に、ゲームを操作するストレスが重い本作。発売から一ヵ月以上たってから、公式サイトに掲載された攻略情報。攻略本でも見られないほどの丁寧な解説が、そこはかとなく悲しい。

別にCGが大事なゲームではないのだが、PS1中期を思わせるようなCGもちょっと悲しい

関連作品

ティアリング・サーガ

ジシュミレーションRPG
メエンタープレイン　機PS
¥7,140円(5%税込)　発01年5月24日

加賀氏が独立して制作したゲーム。キャラクターの血縁関係が複雑に絡み合っており、任天堂時代にはない陰のある物語は『FE』シリーズにはない魅力があった。ただ、システム面での変化はほとんどなく、また、難易度も低めだったためかシリーズのファンにとってはやや物足りないとの声も。

ベルウィックサーガ

『トラキア』のその先へ……覚悟を決めた者だけが進める道

かつて『FE』で最高の難易度と言われた『トラキア776』。そのハードさを受け継いだ、新たな挑戦状が本作だ！

text by 池谷勇人
プレイ時間：80時間

ジシミュレーションRPG
メエンターブレイン
機PS2
¥7,140円(5%税込)
発05年5月26日

6年の空白を越えて、道はようやく『トラキア』へとつながった。

SFC版『ファイアーエムブレム』(以下、『FE』)シリーズの最後を飾った『トラキア776』。1作目の『紋章の謎』に始まり、『聖戦の系譜』『トラキア776』と積み重ねてきた「複雑化」「高難度化」の極めつけとも言える作品で、シリーズ最高峰とうたわれる超難度は、一部で熱狂的な支持を受けつつも、一方で数え切れないほどの脱落者を生んだと言われている。クリア人口は購入者の1割に満たないとのウワサもあり、そのマニアックぶりは相当なモノだった。

サブタイトルこそ『ティアリングサーガシリーズ』だが、本作『ベルウィックサーガ』(以下、『BS』)は間違いなくこの『トラキア776』の延長線上にある作品だ。GBA版以降は「複雑化」「高難度化」を放棄した本家『FE』に代わり、『聖戦』『トラキア』と続いたハードコア路線を『BS』が引き継いだ格好である。

というわけで、6年間の空白を埋めてなお余るハードコアぶりを見せてきた『BS』。初心者、ノーマルな方はお断り。「『トラキア』の先」をのぞく覚悟ある者だけが、前へと進むことを許される。さあ、覚悟はいいか？

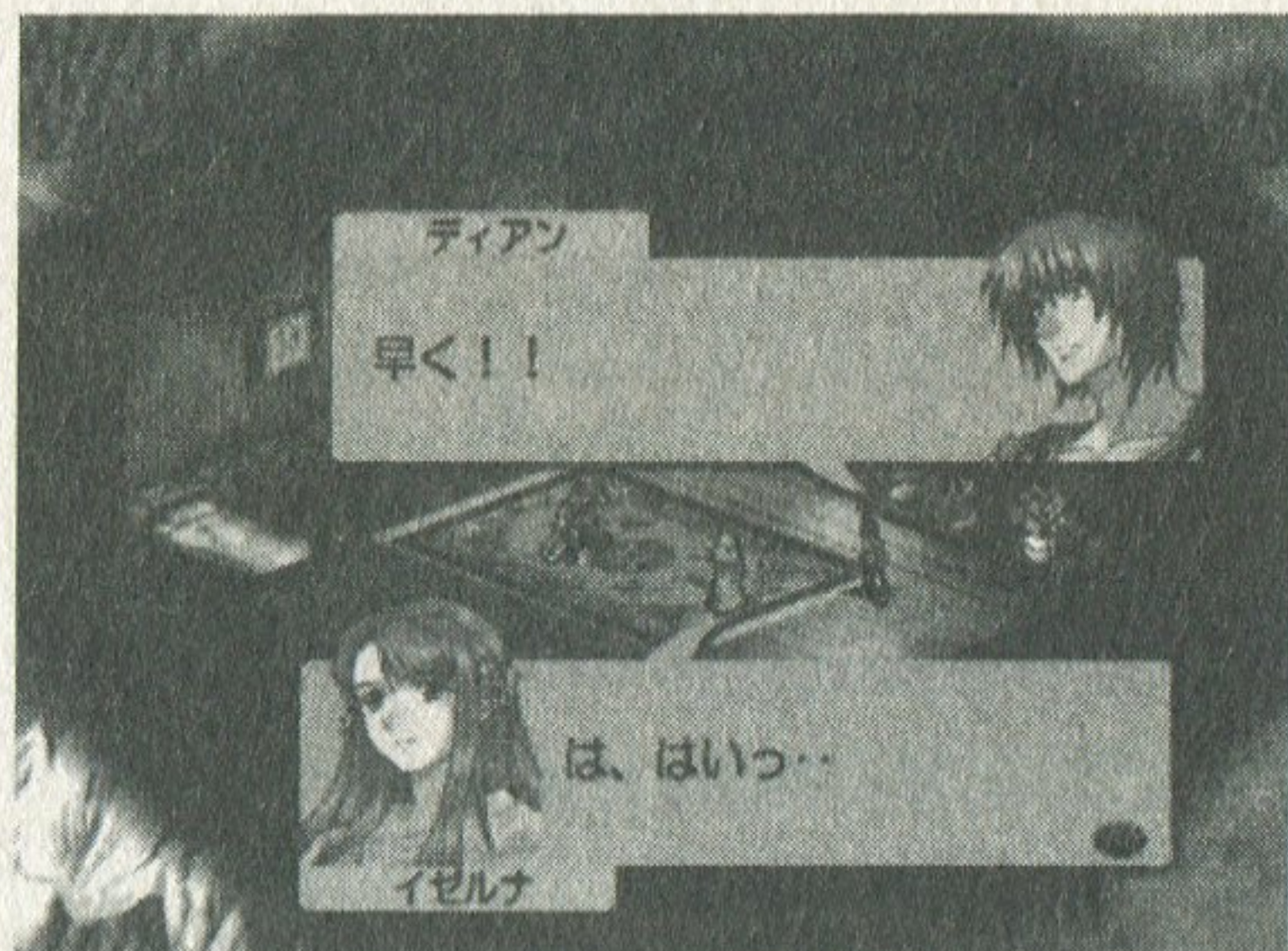
必要な「運」は戦略でねじ伏せろ

本家『FE』が無駄なシステムをそぎ落とすことで「洗練」を目指していったのに対し、『BS』では新たなシステムを積極的に盛り込むことで、さらなる戦術の「発展」を目指している。シミュレーションRPGという共通の骨組みを持ちながらも、両者の「進化」へのアプローチは正反対だ。

まず気づくのは、「運」の要素が非常に強くなった点だろう。中でも目立つのは、攻撃命中率の異様な低さだ。「当たって当然」の『FE』とは違い、『BS』では序盤のザコ相手でも50%～60%がザラ。おまけに「先制攻撃に成功すれば相手の反撃を受けない」という新ルールにより、まさに「当たれば天国、外せば地獄」。最悪、敵はノーダメージでこちらが反撃ダメージを受ける可能性だってある。

加えてここに武器防具による補正、スキル発動の有無などの要素も加わると、いよいよ結果の予測は困難を極めてくる。たった1回の戦闘でも、その結果は無数に枝分かれするため「こいつで半分削って、次のこいつで倒して……」といった短期的な予測はまったく通用しない。ここ一番！という時に限って外しまくるイライラも重なり、この辺りが「運任せ」という批判を招いているようだ。

しかし、その「運」さえも戦略でねじ伏せられるのが『BS』の奥深さだ。50種類以上ものスキル、

多彩な武器防具、敵味方が同じフェイズ内で交互に行動する「同時ターン制」など、使いこなすべき要素は多い。斧兵中心のマップには「斧回避」持ち、川で分断されたマップには「泳ぐ」と、出撃ユニットを少し入れ替えるだけで「こんなの無理!」が「楽勝!」に変わることも珍しくない。それでもダメなら「食事」で一時的にユニットを強化してもいい。お金を払って強力な「傭兵」を雇うこともできる。不運を嘆く前に、プレイヤーがすべきことはいくらでもある。そのことに気づけば、本作が単なる「運任せ」ゲーでないことがわかるはずだ。

序盤からストーリー展開は早め。惜しむらくはキャラが小さすぎて演技がよくわからないことか

　結果の予測が容易な『FE』では、プレイヤーは数手先を見て、「死なない」選択を追えばよかった。しかし、『BS』で求められるのはもっと柔軟で、広く、長期的な視点だ。結果が予測できないなら、無数に分岐する戦闘結果のすべてに対し、最善の策を想定しておけばいい。50%が信頼できなければ、失敗に備え二の矢、三の矢を用意しておけばいい。それがはたして万人に受け入れられるものかどうかはさておき、戦略SLGとしては確実に『FE』の「次」のステップを見せてくれている。

『FE』にはない奥深さがある

　ただ、「不運」に立ち向かうだけの要素がこれだけ用意されているにもかかわらず、それらを使いこなせるようになるための「手ほどき」がほとんどないのは問題だろう。はたして攻略記事なしで、これら膨大な要素をすべて使いこなせる人間がいるのだろうか? ユニットによって好みも、効果も違う食事など「攻略本買ってください」と言っているとしか思えない。序盤のマップは練習用……ということもなく、第1章からいきなり「山賊から逃げるシスター救出」を持ってくる遠慮のなさだ。せっかくの新システムも、これでは使いこなす前に挫折してしまう人のほうが多いだろう。

　ゲーム全体で見れば、経験値の分配、資金やアイテム、「馬」の運用、賞金首の捕縛、会話イベントの遂行などなど、プレイヤーが管理すべき情報はさらに増える。いくら5ターンごとにセーブが可能とはいえ、これらすべてを同時にこなしつつ、気まぐれな命中率と付き合っていくのは、楽しさ半分、つらさ半分といったところ。すべてを完璧にこなそうと思えば、千回、二千回とリセットを繰り返す覚悟が必要だろう。

　また、重厚な世界観設定は魅力だが、「働きアリのようにこき使われる弱小騎士団」という立場から語られる序盤のストーリーは、今ひとつ引きが弱く「歴史にかかわっている」という達成感に欠ける。グラフィックやインターフェイスも一世代前のもので、『FE』を遊んだあとではストレスを感じることが多い。これら無数のハードルを乗り越え、どうにもならない「運」という囲みの中で、ストイックに最善を尽くす楽しさを見いだせるものこそが、『BS』を真に楽しめる「選ばれし者」なのだ。

　とてもじゃないが、万人に薦められる作品ではない。しかし、ひとたびシステムを理解してしまえば、扉の先に広がるのは『FE』以上に奥深く、果てしない平原だ。一度でもその境地をのぞくことができれば、本作はまさに一生遊べるシリーズになるだろう。たぶんそれと同じくらい、SLGがトラウマになる人も多そうだけど。

関連作品

ファイアーエムブレム トラキア776

㋛シミュレーションRPG
㋱任天堂 機SFC ¥6,300円(プリライト版。5%税込) 発99年8月28日(プリライト版)

『聖戦の系譜』に次いで発売された、『FE』シリーズの第5作目。筆者が途中で挫折した唯一の『FE』でもあり、現在の『FE』とは比べものにならないほど複雑なシステムと、初心者お断りの高難度が特徴となっている。

ホンネ爆発!?

『ファイアーエムブレム　蒼炎の軌跡』『ベルウィックサーガ』レビュアー特別対談

2号にわたって長時間プレイを要すSRPGをレビューしてくれたライター3名。両者をプレイして"1プレイヤー"としてはどう感じたのか。生の声にはホンネが混ざる!?

話はプレイ中の『BS』から……

池谷（以下、**池**）：『ベルウィックサーガ』（以下、『BS』）のあの命中率はびっくりしましたね。『ファイアーエムブレム』（以下、『FE』）だって運は必要ですけど、命中率95％の攻撃を3回くらい当てればいいっていうレベルじゃないですか。『BS』で必要な運は、命中率50％の攻撃を5回連続で当てなきゃいけないようなバランス。

藤原（以下、**藤**）：ホントにあのバランスはなぜなんだろうって思いますね。だって序盤で70％程度ないじゃないですか。中盤まできてようやく90％を見るようになりましたよ。

長瀬（以下、**長**）：信じられない命中率ですね。ストレスたまりますよねぇ。

池：たまりますねぇ。

藤：こちらの攻撃が当たったら反撃を受けないじゃないですか。でも当たらないから（笑）。

長：あれはホントに天国と地獄ですよね。

藤：たぶん、5ターンごとにセーブできるという縛りがあるからだと思うんですが、とにかくムカツク（笑）。

池：クリエイターの桜井雅博さんがおっしゃってたんですけど、ゲームってプレイヤーに負荷をぐいぐい押しつけて、それを解消させることで快感を得るじゃないですか。最近はその負荷を割と軽くして、開放の時の楽しさを大きくしようという動きになっていると思うんですが、『BS』はそれに真っ向から逆らってますよね。

藤：コントローラーを何回投げつけたかわからないですよ。『FE　蒼炎の軌跡』（以下、『蒼炎』）も投げてるけど、質も回数も違う。……って、どうしても今プレイしてるからか、『BS』の不満炸裂みたいになってますね（笑）。

――盛り上がられているところすみませんが、まずはお三方の『FE』歴などからお伺いしたいと思います。

池：僕は一度挫折してるヘタレです。『FE　聖戦の系譜』（以下、『聖戦』）までは遊んだんですが、『F

●オヤジ
『BS』のオープニング、勢力や状況説明をするお決まりのシーンだが、出てくるのはオヤジばっかり。最後に主人公の部下として女性キャラが一人いるだけ。なんとも濃い空気が漂っている。

E　トラキア776』（以下、『トラキア』）でやっぱりちょっとめげました。なので今回の『BS』は厳しいです（笑）。GBAからまた舞い戻ってきた感じですね。

藤：GBAは2作目が遊びやすいですよね。

池：『FE　烈火の剣』ですね。初代のインパクトを除けば、一番遊びやすいのがこれじゃないでしょうか。でもお気に入りはFCの初代ですね。

藤：僕はFCはやってないんですよ。『FE　紋章の謎』（以下、『紋章』）から始めて、そこからは全部クリアしてます。やっぱり思い入れがあるのは『トラキア』ですね。

池：クリアされたんですか！

藤：泣きそうになりながらプレイした分、思い入れも強いです。

長：私も『紋章』が初めてですね。FC版はあとになってからやりました。GBA版はプレイしてますがクリアはしてないです。思い入れがあるのは『聖戦』。あれが一番ストレスなくやれて、非常にやりがいがありました。だいたい8回くらいクリアしてます。

藤：すごいですね。

長：今あの規模のものを作ると、ユーザーがついてこないんだろうなと思いますね。

藤：組み合わせで子供の能力が変わるのが面白かったですよね。

長：ぜーんぶ敵を倒してから、カップルにしたいキャラをずっと隣にくっつけておいて（笑）。

『BS』は激辛カレー『蒼炎』は欧風カレー!?

――『蒼炎』と『BS』はいかがでしたか。

池：『蒼炎』はカレーで言ったら欧風カレー。カレー粉を使って日本人が好きな味にした感じですね。で、『BS』は激辛インドカレーです（笑）。食べられる人が限られると思うんですけど、スパイスの味とかを知ってる人には病みつきになっちゃうと思うんですよ。

長：長く遊べるといえば遊べますよね。

池：でも口に合わない人多いでしょうね。あとは、『FE』って結構女の子キャラがかわいいじゃないですか。なのに、『BS』を始めたら、OPに顔つきで出る「この国にどこが攻め込んで」とかいう説明が、オヤジオヤジオヤジ（笑）。

藤：そうそう。

池：オヤジばっかり10人くらい出てきて、僕もう電源切ろうかと思いましたよ（笑）。

藤：僕はいろんなものをトータルで見たときには、ほぼ同レベルかなという気がしてるんですよ。『FE』を遊ぶという時点で、ユーザーとして高いランクにいるんですね。そういった人たちが楽しむゲームとしては、どっちも同じくらいだなと。ただ、あの2作品だけじゃなく、ゲーム全体で考えると圧倒的に『蒼炎』が上。『蒼炎』はいろんなゲームユーザーもちゃんと見て、遊ばせようとしてる。『BS』は見てないですね。

池：ついてこれる人だけしか見てないですよね。

藤：ハードモードでやると違うかもしれないけど……ハードやりました？

長：いえ、僕はやってないです。

池：僕はハードですよ。GBAのときも最初からハードで。ノーマ

●『烈火の剣』
GBA版『FE』の第二弾。キャラクターのモーション、戦闘アニメーションの出来については、全員が「GBA版が一番！」と太鼓判を押した。『BS』のアニメーションは「橋の上にいる敵まで、どこまで走るんだ！　ってくらい長い」とか「キャラが小さすぎて演技してるのがわかりにくい」などの声が。『蒼炎』については、戦闘アニメーションの演出が寂しいという意見だった。

●カップル
『聖戦の系譜』では、親世代でどんなカップルにするかで、第2部のキャラクター性能が決まるため（子どもに受け継がれるスキルや武器は、親に依存する）、時にはストーリーを無視した政略結婚も。このキャラはそんな政略結婚の集大成で生まれた殺人兵器。

ルは甘口ですから。
長：敵の数が違うって感じですか？
池：あと、ターン制限のあるマップでハードのほうがちょっと短かったりしますね。でも、平均的な難易度ですよ。『FE』としては。
長：僕の個人的な感想を言ってしまうと、『蒼炎』のほうが遊べるかな。とにかく『BS』はストレスが多くて。あれはやり続けるのには覚悟がいるんですよね。
藤：仕事じゃなかったら『BS』はやってません（笑）。
池：じゃあ、みなさん『蒼炎』ですか。僕ちょっと『BS』に傾いてるんですよ。
藤：おおー。
池：『FE』って出来レースの世界じゃないですか。このターンで3体、次のターンで3体破壊して、まあこれくらいの戦局になってるだろうな、という予想がつくんです。アクシデントがあるといっても95％の攻撃が1回外れちゃった、というくらい。でも『BS』って全然予想がつかないんですよ。
藤：そうですよね。
池：攻撃も当てればこちらはノーダメージ、外したら敵はノーダメージでこっちがダメージを受ける。ものすごい落差がありますし、あの命中率ですから何パターンにも分岐するんですよね。そこで必要になってくるのは、『FE』みたいに一手二手先を見て動くのではなくてものすごく広く戦局を見据えた、戦術じゃなくて戦略のほうでやらないといけないんです。あのシステムでそこまでできたというのはびっくりしました。
長：作品と作品を比べたときに、『BS』のほうが、ダメな部分もあるけど遊べる要素が盛り込まれてるなとは思いますね。特に後半、命中率が上がってくると楽しめて、ゲームとしてはこちらのほうが面白いかなと感じました。このままインターフェイス面を煮詰めてほしいですよね。
藤：システム自体は新しくて面白い。イベントもキャラの個性を表現できてる。ただ、遊びにくく不条理なので損してますよ。

歴代最強の主人公

――ストーリーや設定はいかがでしたか。
池：僕は今回『蒼炎』のストーリーが好きですよ。
藤：僕も好き。種族が絡む物語が丁寧に描かれていて、クドイ話が苦手な人でも、素直に入っていける。
池：そうですね。今までにないストーリーで。でも最後ちょっと駆け足でしたよね。あれ続編作る気なんじゃないかなあ。
長：だいぶ伏線を残した感じでしたよね。
池：ラグズを解放して自然が回復していくところ。あのままEDいくのかと思いました。
藤：そのくらい力入ってたいいシーンでしたね。
池：あそこが僕の中では一番盛り上がってましたよ。後半の消化不良のために続編を期待したいですね。
長：あの主人公の専用武器はナシだと思うんですよね。場所によっ

●難易度
『蒼炎』ではスタート時に難易度を3段階から選ぶことができる。「ノーマル」は初心者用、「マニアック」はSLGに慣れた人用、そして「ハード」がこのとおり、シリーズとしては標準的な難度、である。「イージー、ノーマル、ハード」ではなく「ノーマル、ハード、マニアック」にし、標準的難度を「ハード」とすることで、『FE』経験者の自尊心をくすぐってるのではないか、と思うのはうがちすぎだろうか。

ては主人公ひとりでクリアしましたよ。

池：今回の主人公最強ですよね。歴代『FE』の中で。

藤：そうそう。画面上での存在感は最強。

池：細かなせりふ回しとかが『蒼炎』はすごくよかったです。支援会話とかも結構うるっとくるのが多くて、ファンのツボを心得てると思う。

藤：僕は支援会話とかほとんど見てないかも。

長：裏の設定とかは、結構あれでわかりますよね。

池：見応えのある会話多いですよね。

両者の進む道は……

――今回類似点のようなものは感じましたか。

藤：『BS』は、『FE』からだいぶ離れたかなって気はしますよね。離れようとしてる。

長：あれをみてパクリだって言うのはもうないでしょうね。

藤：ほんと『ティアリングサーガ』って差がわからなかったですよね。

池：基本的な骨組みは共通ですよね。その中で、『蒼炎』と『BS』とはすごく違うって感じたんですよ。『BS』って粗削りではありますけど、あのシステムのうえで新しい何かを開拓していくのは、もっと評価されていいと思う。

長：願わくば、洗練された『2』がほしいです。

藤：操作系のところだけ任天堂に作ってもらえば？（笑）みたいな感じが。

長：面白さがわかるところまでやってる人しかわからない、っていうのが問題ですよね。

藤：ほんっと3章くらいでやめようかと思いましたもん。

池：面白さがわからないですよ、ほんとに。レベル上がらないし。

長：ちっとも強くならないんですよね。

池：ゲームってアメとムチじゃないですか。なのに『BS』って開始2時間くらいムチばっかなんですよね。最初に戦闘してもらった経験値が18とかですよ（笑）。

藤：敵を6人倒して、ようやくレベルが上がるという感じですよね。削るだけじゃ経験値入らないし。

――両シリーズの今後に期待する部分をお願いします。

池：『FE』はあの路線で行ってほしいです。切り捨てている部分もあるけれど、ネガティブな理由ではなくて「これがいい『FE』になるんだ」という意思で切り捨てられてると痛感したので。『BS』はもっと弾けてほしいですね。『聖戦』→『トラキア』→『BS』という路線を、もっとハードコアに。僕はどちらも肯定です。

藤：そうですね。僕も池谷さんと同じです。あとは、どちらも早いペースで出してほしい。『BS』は開きすぎましたね。僕もオッサンですから、忘れますんで（笑）。

長：お二人に言いたいことは言っていただいてるんですけど、両方とも今回で道が見えたかなって気がしますね。このレベルを保ちつつ進んでほしいです。

――ありがとうございました。

（7月某日　都内にて）

●支援会話

普段の生活ぶりやキャラクターの個性がわかる支援会話。誰の料理が下手だとか、ちゃんと感想を言うのは誰だとか。こういった会話ひとつで思い入れも深まるというものだ。

アイク
オスカーの料理は久しぶりだな。
楽しみだ。

独自色の強い進化

初代FC版『ファイアーエムブレム』が発売されてから、はや15年の月日が流れた。FC、SFC、GBA、GC、そして『FE』の流れをくむ『ティアリングサーガ』がPSで発売されたことを考えると、このシリーズの広がりと周囲に与えてきた影響の大きさがわかる。

『FE』の生みの親である加賀氏が独立後に制作した『ティアリングサーガ』は、ユーザーの目から見ても『FE』との相似点が目立ち、結局は裁判での決着という、あまり気持ちのよくない展開になってしまった。

今回、裁判が結審した直後の発売ということもあって、多くのユーザーから「どんなシステムで来るのか」と注目を受けていた『ベルウィックサーガ』。ふたを開けてみると、そこにあったのは『FE』とはまったく異質のSPRGであった。

時には「詰め将棋」とやゆされることもあった『FE』とは異なり、無数に分岐する状況を的確に読んだ戦略的思考が要求される『BS』。進化を遂げたシステムは、『FE』が一時期、『聖戦の系譜』、『トラキア776』と、意欲的に変化させていた時代をほうふつとさせる。『FE』が「誰でも遊べること」を理想とした模範的なSRPGであろうとするのなら、今回の『BS』は、どこまでも高みを目指すSRPGなのかもしれない。

ただし本作に関しては、素材を料理しきれていない印象が強いのも確かだ。よくかみしめれば実に極上の味わいをもっているのかもしれないが、皿の上に盛り付けられた素材の豪華さに、ユーザーが見ただけで食傷気味になってしまっては元も子もない。

多くの因縁はあれど、今回の『FE 蒼炎の軌跡』と『BS』で、両シリーズは完全に違う道を選んだ。SPRGというジャンルの発展のためにも、お互い自分が理想とするものを掲げ、どこまでも歩き続けてほしい。

（編集部）

ゲーム書評

攻略本からファンブック、エッセイまであらゆる「ゲーム関連書」を紹介していく当コーナー。今回は「ゲーム≒オタク文化」ということで、ちょっとハズした本を取り上げよう。ちまたに多数出ている「秋葉紹介本」の中では異色の出来栄えである「アキバのディープな歩き方」だ！

イラスト：Rica

アキバで起こっているリアル

秋葉原。

それは今やオタクの街の代名詞である。「秋葉原」よりも「アキバ」と言うともっとそれっぽい。かつての電気部品の街からパソコンの街、そして今のオタク街と、この手の分野の進化の早さを地で行くような変身ぶりである。銀座がいつまでも上流の匂いを残し、歌舞伎町が十年一日のごとき歓楽街であるのとはエライ違いだ。

さて、そんな秋葉原の変化も、日常的に訪れていれば感じるのはたやすい。メイド喫茶というものが増えた。キャラクターグッズやコミックスを扱う大手ショップが増えた……。しかし、あの膨大な数のショップをすべて把握することは不可能だし、地方在住などで年に数回アキバを訪れる人には、なかなか実情は伝わりにくい。

そんな流動的な街だからこそ、「秋葉原を歩く」的なガイドブックは毎年のように発行されている（実は弊社からもかつて２冊ほど出したことがある）。メイド喫茶に絞るものあり、ショップ紹介に絞るものあり、一般の旅行ガイドに準じた作りのものあり……。

その中で、本書「アキバのディープな歩き方」が他と一線を画しているのは、そこで起きた実際の事件、出来事を中心に構成しているという点だ。

たとえばショップの紹介。通常であれば、お店の雰囲気や場所、メニューなどがメインになると思うが、本書は違う。大手量販店ソフマップの紹介は、

『久夛良木社長が「難癖をつけるのはおかしい」というような趣旨の発言をしたようだが、ソフマップ本店では「ＰＳＰ本体の光学ドライブがヘタってくること」と「メーカー保証がたった１年」という告知があった』

アキバを代表する食べ物として、

『ドネルケバブ、牛丼のサンボと並んで秋葉原を代表する「食の３強」とも言われているチチブデンキのおでん缶。（中略）本当かどうかは定かではないが、なんでもチチブデンキのショップとしての売り上げよりも、自動販売機の売り上げの方が多いとか聞いたことがある』など、実際に秋葉原に密着しているものだけが触れられる情報を、メインとして紹介しているのだ。

それというのも、本書の著者は「アキバＢｌｏｇ」の管理人geek氏。氏が運営する、個人アキバ情報サイトが元になっている。一般的なニュースとは違った視点から秋葉原を取り上げているスタンスが独特だ。ほかにも、アキバで行われたイベントや、休日の歩行者天国でのライブ、警察の取り締まりの模様なども収録。２月頃から私服警官の巡回が増えていたり、千代田区が路上看板の取り締まりを強化していたり、これらは某高貴なお方の新居が秋葉原の超高層マンションになるからだ、などというウワサも流れていたが、真相ははたして……!?

ちなみにこんなディープなアキバを堪能するためには、そこに住んでしまうのが一番！　ただし、お家賃はかなり高めである。

『アキバのシンボルは早い者勝ち!!　ただし20万円の家賃を払えれば……』東京タイムズタワーの賃貸物件の広告では、１LDK、リビング16畳、55平米で賃料20万5000円だそうである。アキバを極めるのはかなり敷居が高いようだ。

アキバのディープな歩き方
ーアキバBlog 2005ー
geek@アキバBlog
ソフトバンク パブリッシング
定価1143円＋税

DJ OASIS インタビュー

ヒップホップ・アーティスト、DJ OASISの新アルバム「ウォーターワールド」に、一曲丸ごとゲームをネタにした曲を発見！ 実はかなりのコアゲーマーで本誌の愛読者でもあるという同氏に、音楽のこと、そしてゲームのことについて伺った。

——すごく楽しませていただきました。

OASIS（以下、**O**）：ありがとうございます。

——実は普段ラップというジャンルにはなじみがなかったんですが、歌詞に意識がいきますね。

O：音楽っていうのは歌詞の意味がすごく重要だと思ってて。特にこういうジャンルの音楽は「何を言うか」ってのが重要なんですね。僕の場合、緊迫したものとかつらかったり悲しかったりするものが多いと思うんですけど、聞いてる人が「あ、何かヘンなこと言ってる」って笑えたり、ドキっとしたりできるのがラップっていうものなんです。

——このアルバムの中で、「CONTINUE?」という6曲目が全部ゲームネタになっていますが。

O：ファミコン世代で、本当に切っても切り離せない関係で育ってきてます。音楽の仕事があまりうまくいかないときは、ゲームの人だったんですよ。全部買ってる時期があって。18歳くらいからは、ゲームに対して自分でも意見が持てるようになりますし、そうなるとやっぱりゲームって面白い、よく作られてるなっていうのが見えてきました。ひとつのゲームとしても、アートとしても楽しめるものだし、本当に心に訴えるようなゲームもある。

——この歌詞は実体験ですか？

O：ですね。歌詞にできる量は限られてるので、体験からつまんでつまんで。

——ゲーム歴という感じですよね。昔のことからだんだん最近になってきて。いきなりLSIゲームとかSG-1000とかいった単語を見るとは思いませんでした。

O：その辺りは、わからない人はわからないんですけど。逆に後のほうでは誰でもわかるようにしてます。

——「一生金曜ファミ通の日」というフレーズに笑ってしまいました。

O：そこだけはこの曲を作る前から決まってたんです。

——キーになってますよね。

O：今でも毎日ゲームのこと考えてるよっていうのを強調するために書いてるんですね。

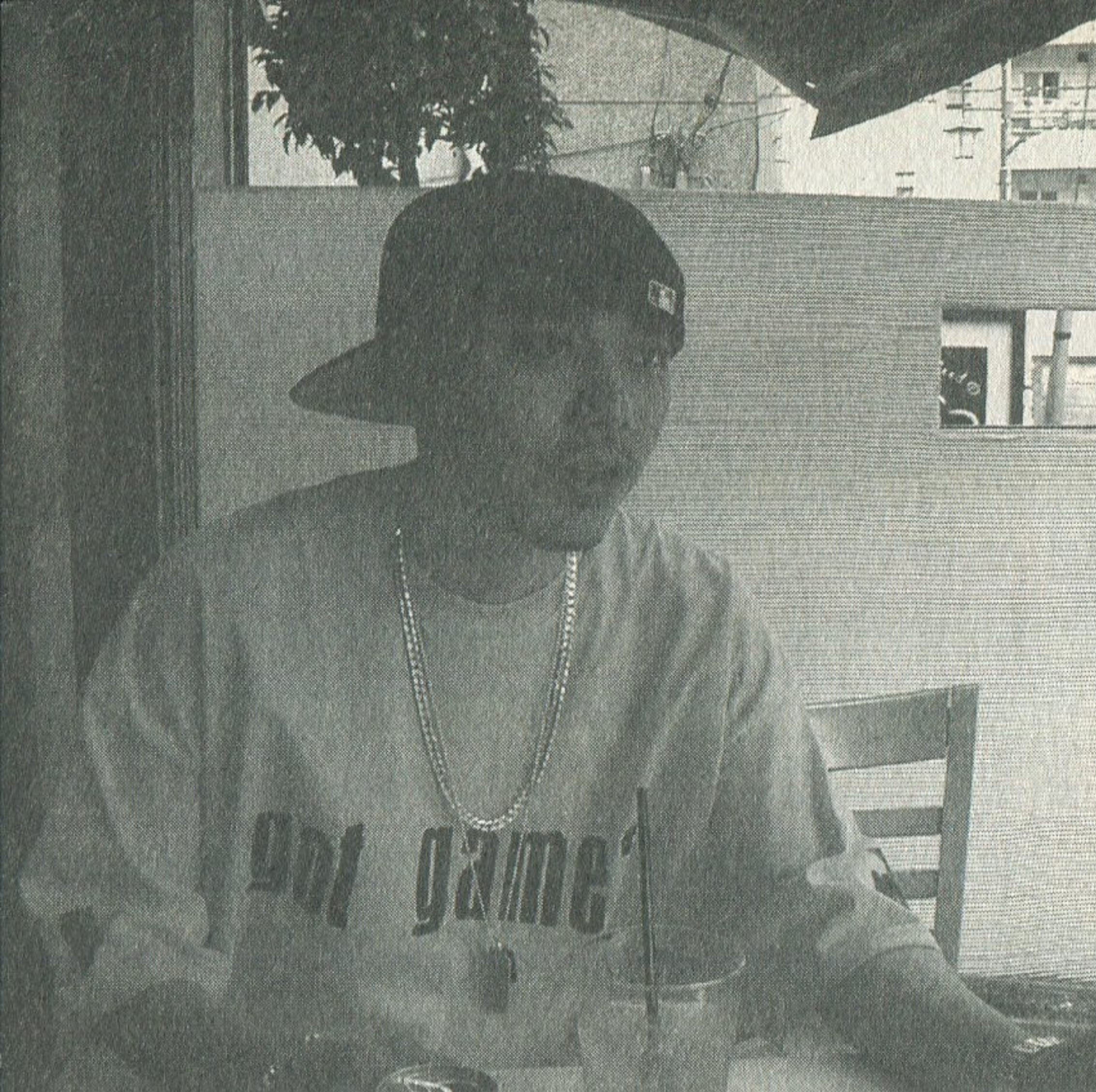
——やっぱり嫁はビアンカですか。

O：やっぱりねえ、ビアンカじゃないと納得いかないですよ（笑）。『DQV』は3回くらいやったんですが、全部ビアンカです。この間PS2で出たのでもビアンカです。やった人にはわかると思うんですよ。姫のほうを選ぶと、なんか冷たいなーみたいな。

——今でもゲームはプレイされてますか？

O：最近はPCでやってますね。基本的には毎日『スター・ウォーズギャラクシーズ』やってて、あと『UO』ですね。あとはPS2は気になるものをやって、PSPで遊んでる感じです。ゲームがないとだめですね。ありえないです。貧乏してる時にうちのかみさんと「金もないのにゲーム買ったりファミ通毎週買ったりして、私にはあんまりお金使ってくれない」ってもめたりしました。一時はアキバに通ってファミコンとかも買ったりしてましたし。

よくゲームが悪い影響を及ぼしてるとか問題になりますが、音楽も、発言とか描写がきついとうるさいんですよ。映画とかビデオよりも、音楽のほうが制限のされ方がゲームに似てるという感じがします。ゲームでは、三角のマークとか張ることで一応はクリアになるじゃないですか。でも音楽にはそれがないんですよ。

——それは初めて知りました。確かに「保護者の監督のもとに」などというようなCDはありませんね。

O：そういう規制はあるべきなんですよ。それがあると発言の自由とかもっともらえるかなと思います。意外と映画やテレビではOKなことが、ゲームだとダメ、音楽だとダメ。これはもう少しちょっとクリアにしていきたいなと。自主的な判断なんだけど、今回のアルバムも1曲抜けたものがあるんです。テロにあったストーリーの曲だったんですが、映画とか、マンガなら普通にあるのに、音楽になった時点でNGっていう。ラップって結構いろいろ言ってるんで、どうしても、少なくないんですね。単純に下品な言葉もあるし、僕のみたいに描写がきついからみたいのもあるし。

——今のゲーム業界はどう見えてますか。

O：数が出すぎですね。CDも同じなんですけど、頭数だけで質の悪いのもあるし、向上しないなって思います。いいものが増えてみんなで盛り上げていけたらなと思いますね。ゲームと音楽って絡みやすいですし、僕なんかもゲーム音楽やってみたいなと思ってます。

——好きなメーカーなどは。

O：僕は音楽もソニーで、買うのはPSが多いんですけど、でもやっぱり任天堂を抜けてないなと思いますね。販売数とかは上だけど、単純にタイトルが出すぎだと思うんで、それがいけないのかもしれない。ゲームってことを言えば任天堂が一番ちゃんとしてるなと思います。元SG派なんでセガもがんばってほしい。

——そんな中でお気に入りのタイトルといえば。

O：そうですね、『神々のトライフォース』と『ドラクエ』は……『Ⅲ』かな。あとは『マリオ64』とか『MOTHER』とか。なんだかんだ任天堂が多いんですけど、今出たのって記憶に残るものじゃないですか。心に残る。そういうのが一番いいですよね。

——これからも任天堂に心に残るゲームを期待、でしょうか。

O：そうですね、任天堂好きですね。任天堂ワールドみたいな、ディズニーランドみたいのをぜひ！ それは僕のゲームでの夢ですね。太秦の映画村に対抗して任天堂村とか。

——読者さんにメッセージをお願いします。

O：「ゲーム批評」という雑誌なので、やっぱりどこがいいか悪いか、ちゃんと判断してるコアユーザーが読者さんですよね。雑誌のアンケートなどで意見交換に参加して、もっとゲーム業界自体を盛り上げていけるようにがんばってほしいです。音楽もリスナーの意見が大事。ゲームも同じだと思うので。

——ありがとうございました。

WaterWorld

DJ OASIS

「ウォーターワールド」
（発売元：ソニーミュージック
SRCL5939 税込み3,059円）
キングギドラや「凶気の桜」（窪塚洋介主演）サントラのメインプロデューサーも務めたＤＪ　ＯＡＳＩＳのセカンドアルバム。社会派のリリックからゲームやスターウォーズといったプライベートな趣味まで幅広いトピックをカバー。幻の「抜けた曲」は公式サイトからＤＬの予定。
http://www.atomicbomb.co.jp/

読者あっての本ですから

● 龍子オネーさん（19歳）
突如加瀬あつし先生の『カメレオン』ブームが来て、コミックスを集めはじめる微妙なお年頃。

○シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

時期的にビミョーだけど新ハード発表なのです

○えー次世代機が、なんとなくワクワクしないと思うのはシシタンだけでしょーカ？　ソフトの画面写真が出てこないとドキドキ感は無いデスヨネー。その辺ドウ思いますオネーさん？

●ドモドモノグチサンセンジツハオツカレサマデシタ。マタノミニイキマッショイ。

○なんですかソレ!?

●媒体を利用した公約というか単なる私信です！

○そういや前号の編集部二人の土下座は反響多かったデスネー。

■はじめまして。いきなりですが、「懺悔の小部屋」はご愁傷様でした。これにめげることなく頑張って下さい。読者の方々も、もう少し温かい目で見守ってほしいものですね。（秋田県　ごろんた）

■お二人が土下座している写真は見てて痛かったです。写真じゃなくてイラストで再現してくれればよかったのにっ！（福井県　ぺんぎん）

■最近ゲーム売れないんですね。CDもマンガも売れてないからゲームだけが特に売れないわけではないのでしょうが。私は「現役こだわり派」としてがんばってます！　次世代機は5万円前後ですか……。高いなあ。（福島県　れれのれ）

■PS3のコントローラがかっこ悪くてやだな～。（長野県　世迷い子）

○写真で見ると、なんだかPCの周辺機器みたいでアレですが実物見ると、意外にちっこくて考え変わるカモ。

■私は大の任天堂ファンなのです。しかし宮本氏も尊敬しています。しかし今、「マリオは現役であるべきか」というのを、あえて問いたいと思います。まったく斬新なゲームアイディアがあったとして、「じゃ、それマリオでやろうか」となった時、マリオを使う利点と欠点を、任天堂自身はどのように考えているのでしょうか？（北海道　くろねこジジ）

■今号の「ゲームが売れない」の謎で、日本ではお店も流通も返品できると書かれていますが、これは本当なのでしょうか？　日本のお店は返品できないから仕入れたら叩き売りをしてでも売るしかないと聞いていたので、そう思っていました。逆に、アメリカは消費者もお店も流通も返品できると聞いたことがあるのでそこらへんの正確な情報を知りたいです。お店等が返品できるなら、なぜ叩き売りがされているのでしょうか？　物凄く謎です。

（埼玉県　シェンムーⅢを待つ者）

○要するに、米国では定価というモノがありませんので、売れなきゃメーカーが価格をどんどんマークダウンさせますので結果叩き売りとなるのデス。

■ゲームショップで語れ場の中で、「結果を確認してほしいよね」というくだりがありましたが、とあるサイトであるゲームの感想を書いたところ、荒らし扱いされてしまいました。確かに批判的な内容でしたが、そのメーカーのゲームが好きで、実際に購入し最後までやって、それこそ結果を確認した上だったのでびっくりしてしまいました。まあ、ネット歴が短くて、こんな事は初めてだったもので。

（三重県　ＢＵＣＨ）

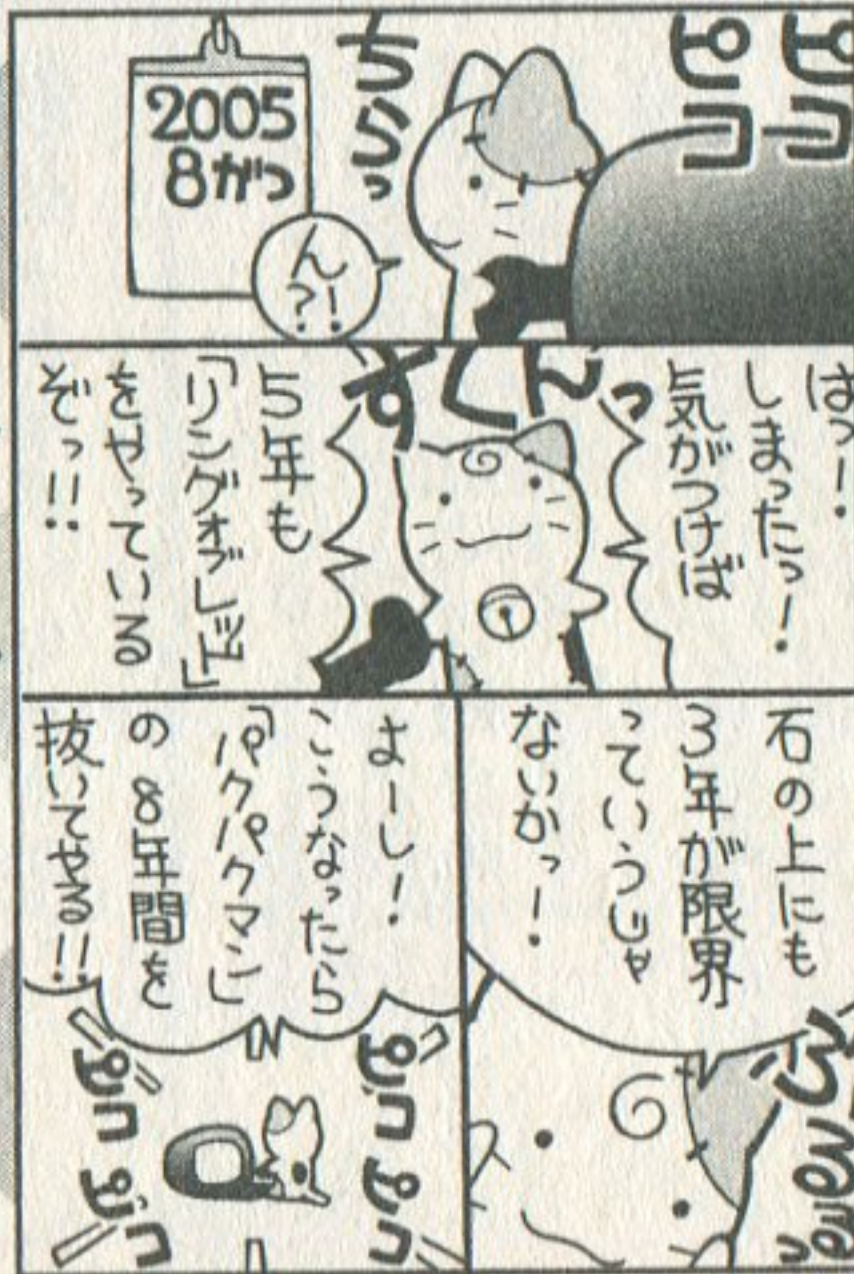
○他人様のサイトはそれぞれの空気というモノが在りますから、持ち上げるにも落とすにも、場の雰囲気を読まないと水を差すカタチになっちゃいマスので自分と意見が合わないナーと思ったら近寄らないのが作法というものデス。

■〝「ゲームが売れない」の謎〟興味深く読みましたが、結局何が問題なのか釈然としない結論でスッキリしませんでした。売り方の問題がメインで語られていましたが、もう一つゲーム自体の存在意義が問われているという面も有るのではないでしょうか。その要求する金と時間に値する娯楽を提供出来ているのかと。マシンは進歩したけれど、ゲーム自体はその文法に束縛され過ぎてないでしょうか。例えば美麗な映像がもたらす物語性に惹かれて手にとっても、あまりにも硬直し過ぎた予定調和な物語ばかりでは飽きられるのは必然

読者イラストギャラリー

〈東京都　玉魯〉
前号の分で頂いていたハガキですが、載せちゃいました。古くても良いモンは良い！

〈愛媛県　しりすぼみ寿〉
結局のところは普通が一番ってことですよ、何事も（何の話だ）。

〈東京都　上野健二郎〉
もうゲームのイラストなのかどーなのか…（笑）。

〈埼玉県　キャラメル・Z〉
そういえばSS版『ギレンの野望』は7年やってる勘定なのか、私…。

切にイラスト募集中!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。

ですし、結局残るのは昔から変わらない「ゲーム」の部分を飽きずに楽しめる者だけ。そういう意味で、任天堂ばかりでなくもっとゲーム自体を変革していこうという気運が高まらないと衰退は続くと思います。

（茨城県　鯨夢究部）

■「ゲームのせいというのは言いがかり」といえない事件が、ついに起きてしまいました……。イメージを悪化させないためにも、業界全体できちんと向き合ってほしいです。

（群馬県　しえな）

○発信側の責務というのは常に心に留めておかなければいけないのは当たり前デスが、自分のしでかした責任を常に自分の外に求める人間が多いのも嘆かわしいデスナ。

■ゲーム好きな漫画家に1回ずつ脳ホエ先生のようにレビューしていただきたく。

（愛知県　最強伝説倉沢）

○ソレ、シシタンも賛成デス。

●という訳で、今回も『ゲーム川柳』は皆様より心に沁みる言霊を戴いちゃってますよー。

■「恋愛ゲー／全キャラクリア／夢の夢」2～3人クリアしたとこで別のギャルゲーに浮気し、そのまま積みゲーに…。

（宮崎県　ぷうか亭ターボ）

■「カムバック／葉書の付いた／本誌様」本誌のアンケート回答は、アンケート葉書に書くのが好きでした。

（岡山県　じつ）

■「非イマジン／非イエスタデイ／ボクの住む」赤冬歩

（大阪府　鯛釣船米洗）

■「ドラえもん／今度はゲームも／新声優？」ドラえもんもけっこうゲーム化されてますから……。

（長野県　世迷い子）

■「新ハード／ソフトの箱は／頑丈に」ガワが紙とかありえないッスよ！

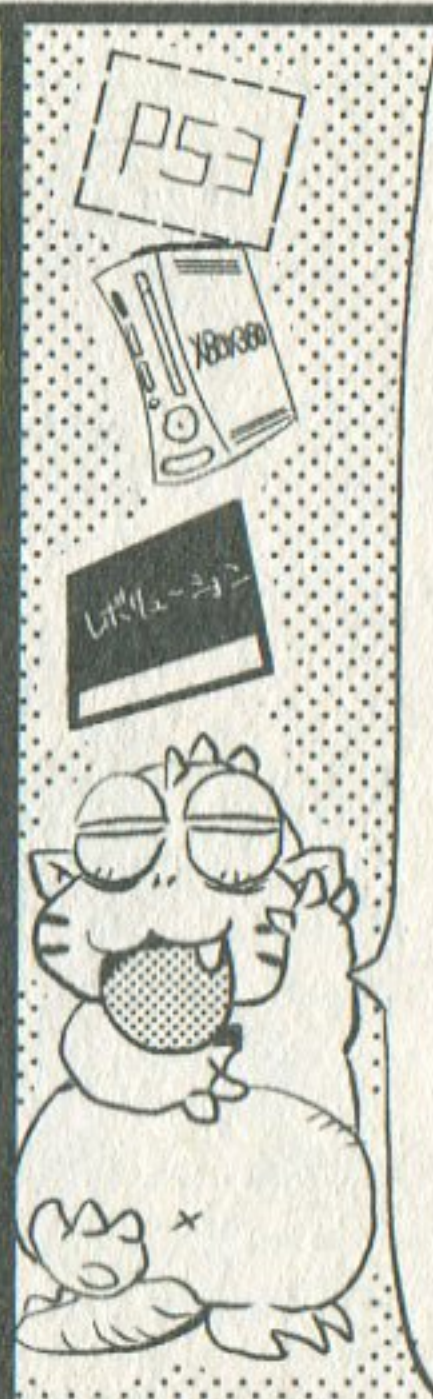
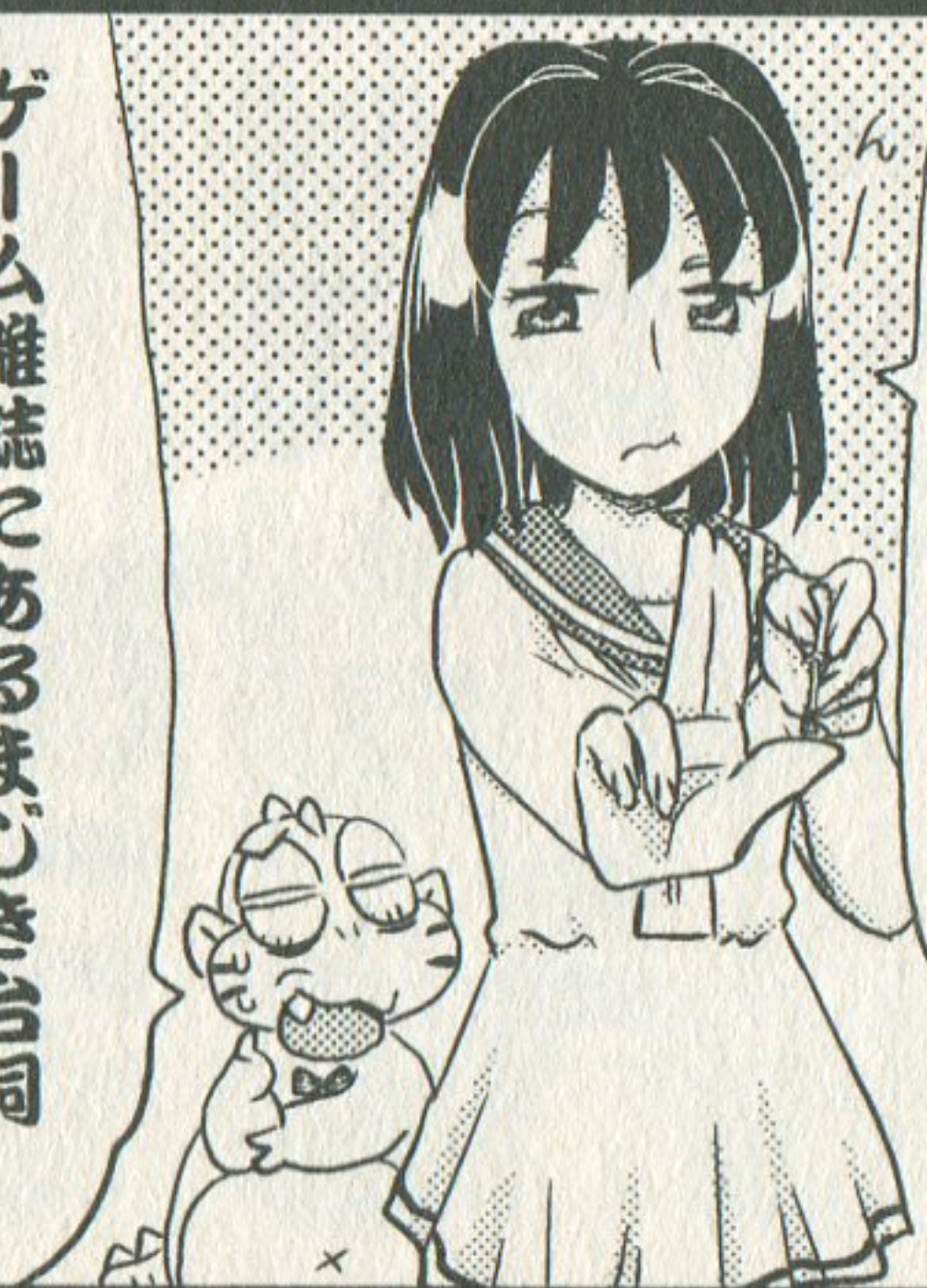
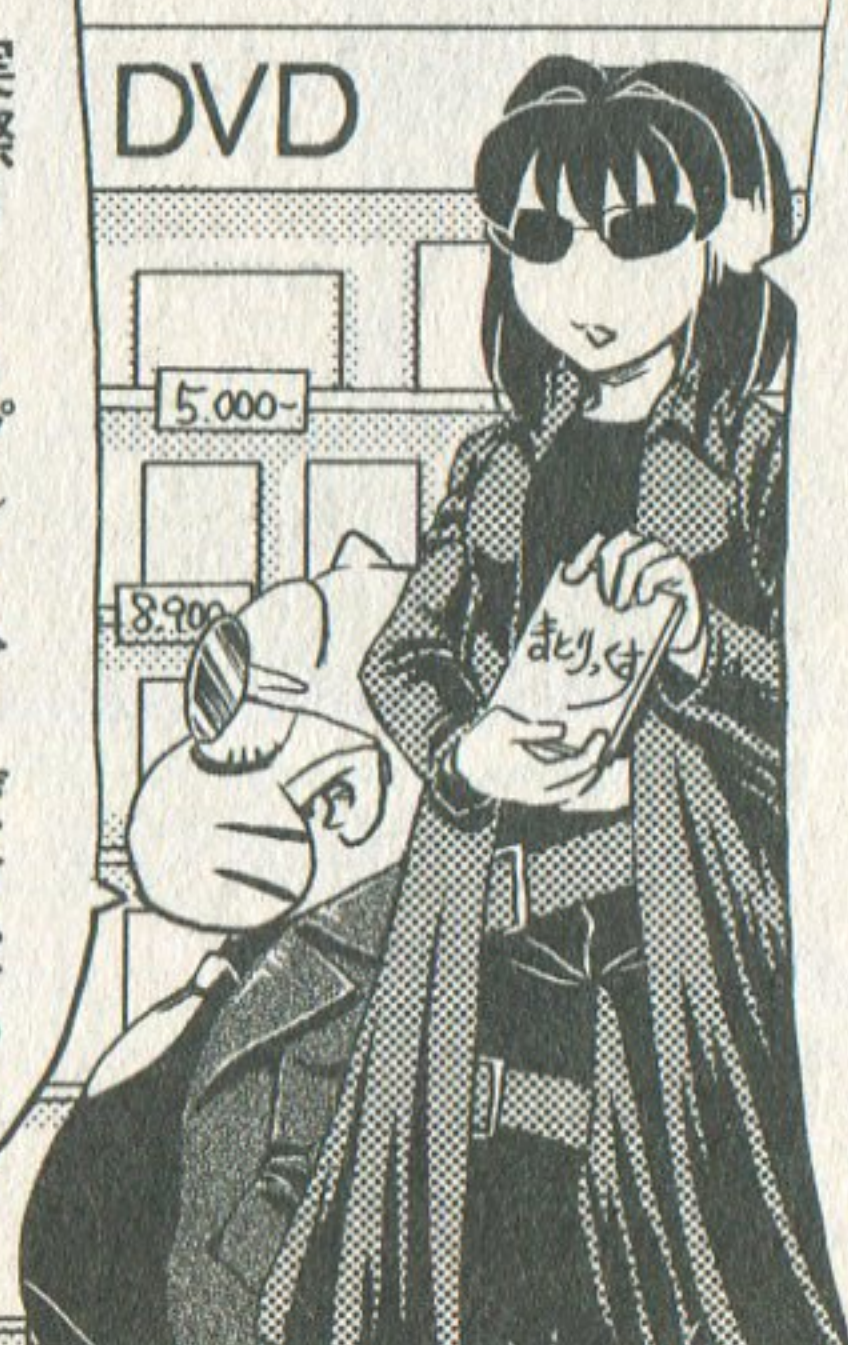
（岡山県　ＲＹＯ）

■「積みゲーは／やらぬは金の／無駄使い」

（福井県　ぺんぎん）

■「誕生日／ねだったモノは／ＢＢ Ｕｎｉｔ」メタルサーガのロード時間を短縮したかっただけ。

（千葉県　グッホジッヘ）

○今回、シシタン的にはぺんぎんさんの川柳が最も心に響きマシタ……グッサリと。

読者遊戯
-DOKUSYAYUHGI-

○では、今回のお題は、「どうしてコレがゲームにならないの?」デス!

■「ズッコケ3人組」シリーズ。どうゲーム化するかは全く想像できませんが(笑)。
(秋田県　ごろんた)

■「バトルロワイアル」。
(岡山県　おらおら)

■ゲームと同じく低迷している相撲。私の中ではNo.1スポーツ。おかみさんを主人公にして、部屋を運営してみたい。
(大阪府　玉魯)

■「アクメツ」(少年チャンピオン連載)……どうしょーもない政治家を次々アクメツ(殺人)するゲームをしてみたい。
(東京都　河原直行)

■クトゥルー神話。ホラー物が最近多いですし、なんとか出ませんかね。(埼玉県　もぃもぃ)

■「ドラゴンクエスト ダイの大冒険」。色々クリアすべき問題もあるのかもしれませんが、出来の良い作品なので是非ゲーム化してほしいものです。
(東京都　ゼノビア)

■打ち切られた漫画ばかり集めたオールスターゲームは混沌として面白そう。
(北海道　ドリアン)

■ちょっと古いマンガなんですけど、「寄生獣」と「拳児」は(当時は)ゲーム化してほしかった。
(福島県　れれのれ)

■京極夏彦氏の小説をAVGに。
(岩手県　くまっ太)

●昔の子ども遊び等捻りの効いた意見を期待してましたがやはり思い入れのある漫画が一番多かったですねー。

○この中にはマジで企画が進んでたノありマスネ……デ、次号は秋なのでお題は「**ゲームで美味しそう**」デス。ゲーム中のモンスター、アイテムで思わず食欲をそそられちゃったアレコレを是非!

まそういう意味では今度のハードは本気のゲーム好きしか手を出さないンじゃないですか?

アーそーかも! 任天堂ハード・レボリューションのファミコンゲームのダウンロードサービスなんか顕著ですが…

下位互換をことさらアピールするところがオッサン狙いな雰囲気出してますよネー

思い出のソフトが再び!

ハイビジョンモニターやハードのスペックを謳っても騒いでくれるのはマニアちゃんだけデスシ

なんだか**女子供はダマットレ**的な気すらしてきますけど

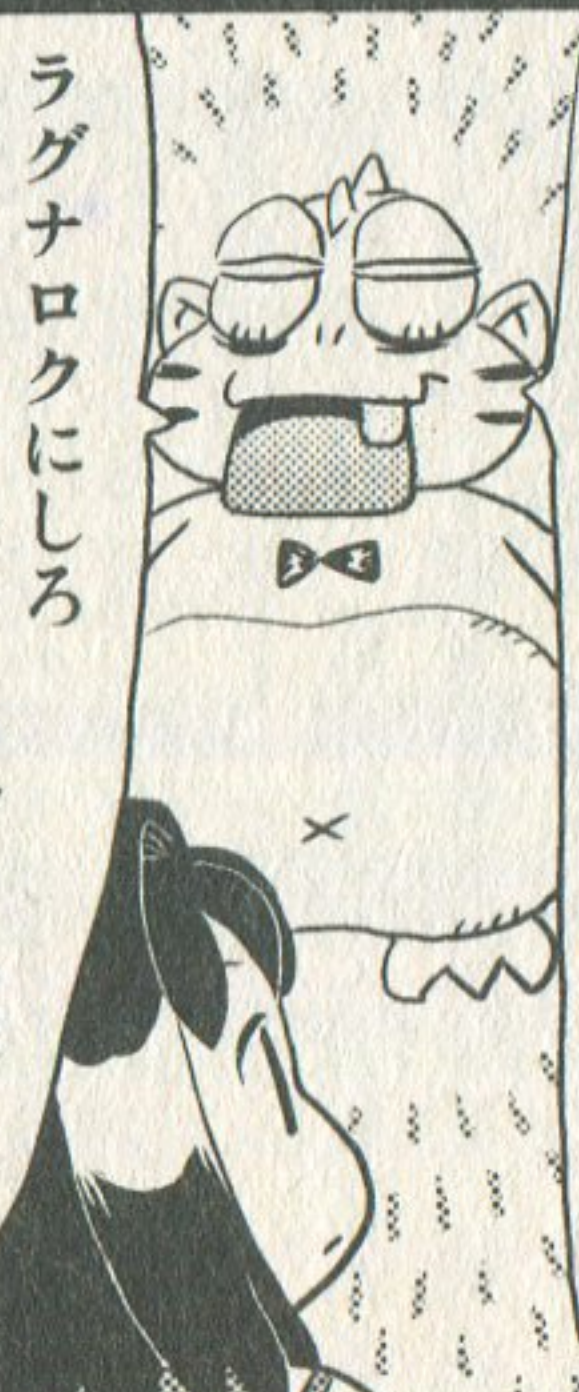
黙っとれ

マ ゲームユーザー自体 女性率は10%だとか…それに比べればネットゲーの方が女性率高いカモ

あ そうなんですか?

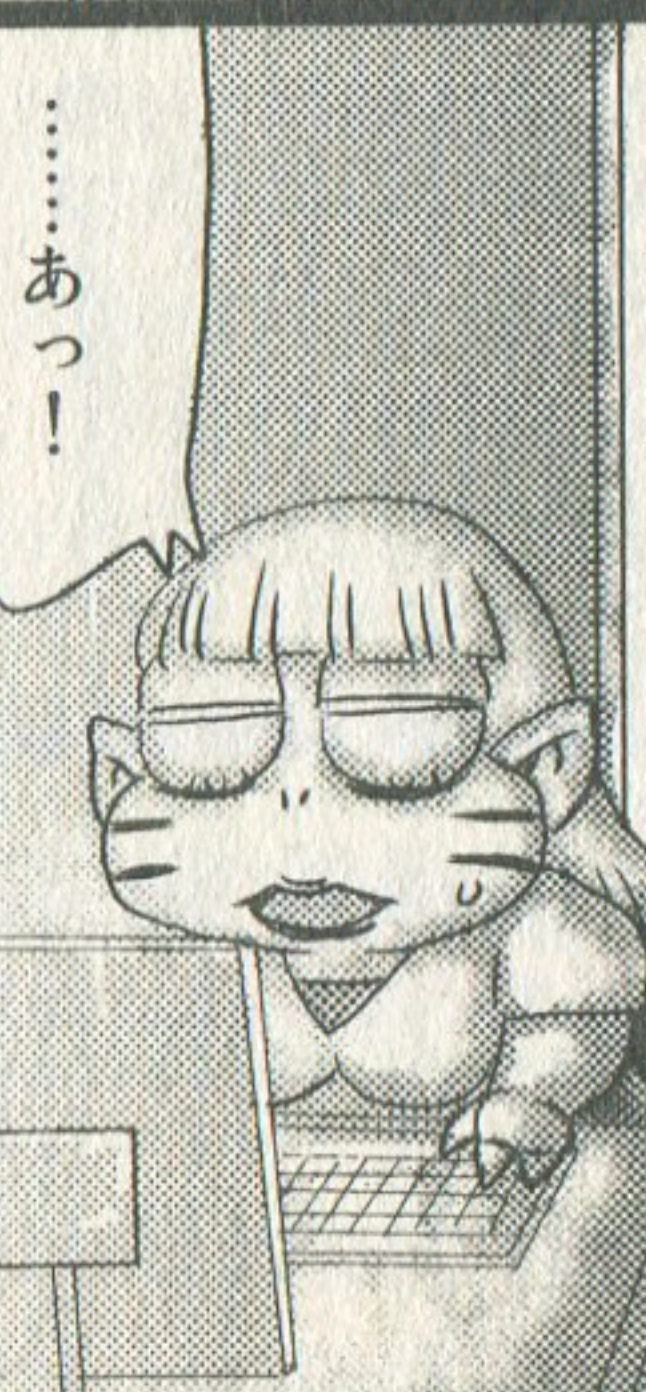
日本はパッケージソフトの国ですから未だオンラインゲームが普及しているとは言いづらいデス

シシタンRPG
パッケージ版

コンシューマハードからしか本当の意味でのネットゲームの普及は成されないンじゃないかという気もしマスのでいよいよ次世代ハードになってネット対応の真価が問われるンじゃないカト

ラグナロクにしろFFにしろオンラインゲームは比較的女性率高いデスネー この辺が何か参考になる…のかも

しかしネカマでそーと一水増しがされてないですか?

……あっ!

執筆者一覧

◆天野譲二／あまの・じょうじ
TOKYO-MEGAFORCE隊長兼電子遊戯鬼畜道師範。著書に「電子遊戯鬼畜道」「面白いDVDの本」等。もともと60～80年代のいかがわしいイタリア娯楽映画は好きなのだが、見直して見ると、やはりセルジオ・コルブッチは偉大だと実感。HPはhttp://megaforce.org/

◆飴尾拓朗／あめを・たくろう
奇行師団G-trance丁稚。ここまで公式設定をシカトできるなら「実録！　ぢをん体育大学」（安永航一郎）だって、もう表舞台に出てきてもいいよな！　な？　な？　な？

◆Alexander 服部／あれくさんだー・はっとり
別に毒を吐きたい訳じゃないけど、最近のゲームに見られるオリジナリティのなさと適当なストーリーや背景などにはあきれてものが言えない。大●愛の「Smily」が裁判にならない国だから周囲はスルーなんだろうけどね。

◆池谷勇人／いけや・はやと
アナリスト兼ライター。「夏に向けてダイエット！」とか言っていたのが今年の2月。世間はもう8月とか言ってますけど、きっと何かの間違いですよね？

◆卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。メダルゲーム『スターホース2』に早くも期待。増やすだけではないメダルの可能性に惹かれる。高いらしいので、近所に入るといいが……。

◆AZ 1号／えーぜっと・いちごう
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/
この夏はPSP『ギレンの野望』でじっくり、まったり行くことに決めたゲーム系モノ書き。『ギレン』のため、約半年振りにPSPの電源を入れることになるのだなぁ……という事実に気づき、改めて愕然としている。昨年暮れのあの狂乱の渦の中、まさかこのような事態になるとは、誰が予想しただろうか？

◆大澤良貴／おおさわ・よしたか
ゲーム雑誌編集者を経てフリーライターに。現在は『コミック三国志マガジン』（メディアファクトリー）で執筆、企画、原作などを手がけている。

◆大槻典博／おおつき・のりひろ
71年生まれ。関西大学社会学部卒。E3は中村彰憲氏と共に取材。

◆がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな37歳。

◆上江田洋二／かみえだ・ようじ
ネットゲームウォッチャー。ネットゲームの創成期からウォッチをし続けている。特にゲームのトラブルに目がない。

◆紀野康隆／きの・やすたか
三十路に突入したばかりのフリーライター。『ニンテンドッグス』の「すれちがい通信」は楽しいですね！　キャバリアの「ちくわ」が遊びに行った際には、かわいがってやってください。

◆斉藤智晴／さいとう・ともはる
「やべ、餌やらなきゃ」プレイが義務になる恐ろしいソフト任天犬ですがいつまで続くか。忘れられ腹を減らすデジタルデータを思うと悲しくも不思議な気持ちになるイラストレーター。
http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/

◆鴫原 盛之／しぎはら・もりひろ
学生時代からゲームライターを始め、卒業後は某メーカーで営業職として7年弱勤務し、昨年またライター業に復帰。「ライターでもクリエイターでも、社会に出たら最後は体力が勝負です。自信のない奴は今すぐ外に出て走れ！」ただし、熱中症にはご注意を……。

◆鈴木収春／すずき・かずはる
某プレステ誌編集者。先日「週刊ポスト」でゲームについて偉そうにコメントしてしまい、ちょっと反省中。

◆多根清史／たね・きよし
フリーライター。『機動戦士ガンダム研究叢書　宇宙世紀の政治経済学』（宝島社）を執筆中。本誌が発売された頃に、書店に並んでいるかも？

◆Dragonwar1／どらごんうぉー・わん
E3では、久々にオモシロイと感じられるゲームが見れたのでホっとしています。やっぱり個人的に一番驚いたのが『サドンストライク3』。あれだけのゲームがKentia Hallの、しかも片隅でひっそりとプレゼンされていたこと自体がちょっと信じられません。でもなんで日本以外はこんなに元気がいいんだろう？

◆長瀬勝三／ながせ・まさみ
サッカーのコンフェデ、ワールドユースが終わり、次はJリーグか……と思ったが、民放ってあまりやってない。やはりスカパーにでも入らなくてはダメかと思う今日この頃です。

◆名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト開発部部長を経て、現在は株式会社セガ　R&D本部　アミューズメントヴィジョンディヴィジョン部長。セガ時代『バーチャレーシング』などにCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』などをリリース。最新作は『F-ZERO　GX／AX』。

◆罰帝（G-trance）／ばってい
埼玉より無駄電波発信中のフリーライター。極度の音ゲー依存症。「罰記」でググるとブログが発見されますが絶賛更新サボり中。なぜか最近サイトロン社のゲーム音楽サントラを作る仕事もお手伝い中。

◆**春生文**／はるお・あや
ライター。この十年で流行したモノの特徴って「したつもりになる」じゃないかと思った。携帯で他人とつながったつもりに、たまごっちで何かを育てたつもりに、そしてネトゲで自己実現したつもりに。次は「どんなつもり」がはやるのだろう。

◆**藤原修二**／ふじわら・しゅうじ
ライター兼編集者。『FE』特集の座談会では編集側ではなく喋る側に。意識して話しすぎたのか初校を見て驚愕。これからはおとなしく引きこもろうかと思います。

◆**水野隆志**／みずの・たかし
今年の夏はニュー・ディケードを迎えたロックバンドが絶好調。オアシスやフー・ファイターズの新アルバムがよすぎて、久しく消えていた洋楽熱が再燃しました。

◆**モリモリ**／もりもり
エンタ系の会社で少しでも人々の心が豊かになるようにモリモリ活動中です。かつて愛知県立高校図書館は黒柳徹子の430万部も売れた「窓ぎわのトットちゃん」をとある理由で図書館に置くことを禁止しました。トットちゃんの反社会的な行動がNGだそうです。どう思う?

◆**安本豪**／やすもと・ごう
73年生まれの32歳。呼ばれれば海外へでも行くアニメーター（元?）。ポリゴンゲームで3D酔いをするゲーム脳を持ち合わせない男（笑）。格闘ゲームのコマンドを覚えられない通常の脳も持ち合わせない男（汗）。

◆**山原くいな**／やまはら・くいな
駆け出しのフリーライター。現在は、活動領域を広げるべくさまざまな場に投稿・寄稿を続ける日々。ゲームの批評は本誌が初めて。慎重な分析を心がける一方で、ユーザーに無益なものにならないようにと注意しながら書き進めました。これからも、よろしくお願いします。

◆**箭本進一**／やもと・しんいち
フリーライター。「バトルフィールド」の文字を必要としないコミュニケーションシステムに感動しつつ死にまくる日々。MMOの次はMOだと唱えてみる。

◆**リタ・ジェイ**／りた・じぇい
現在29歳、直撃のファミコン世代のイラストレーター&ライター。将来の「ちょいワルオヤジ」を目指し日々活動中。詳しくは名前で検索を。

プレゼント当選者発表

「Vol.62」

1. PSP本体
〈茨城県〉 木口恵美子

2.『アナザーコード』
〈茨城県〉 超議長

『魔法先生ネギま！ 1時間目 お子ちゃま先生は魔法使い！』
〈千葉県〉 たれ歩

『スター・ウォーズ リパブリックコマンド』
〈香川県〉 はっけよい

「Vol.63」

1. PSP本体
〈北海道〉 くろねこジジ

2.『ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡』
〈長野県〉 川村恭一

3.『ニンテンドッグス』
〈千葉県〉 カベジマイサム

『FABLE』
〈埼玉県〉 シェンムーⅢを待つもの

『千年家族』
〈大阪府〉 玉魯

『DEMENTO』
〈東京都〉 渡辺健一

以上、10名様となります。
おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
今後の「ゲーム批評」企画編集の参考にさせていただきますので、よろしければご意見ご感想をアンケートにてお寄せください。
お答えいただいた内容、ご住所の一部とお名前（ペンネーム）を「ゲーム批評」誌面に掲載させていただく場合がございます。その旨ご理解をお願いいたします。
ご回答いただいた方の中から抽選でプレゼントをお送りいたします。その際にご記入いただいた個人情報（ご住所、お名前、電話番号）を利用させていただきます。ご了承ください。
締切は2005年9月17日、当選者の発表はVol.65（10月3日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、
応募フォームをご利用ください。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.64
アンケート係」行

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを127ページより１つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を３つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を３つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム地獄変」の勝者はどちらだと思いますか？　また、次回希望するお題がありましたらお聞かせください。

⑦今回のゲームショウで期待しているものは何ですか？

⑧ゲームの有害図書類指定についてどう思いますか？

⑨ゲーム中のモンスターやアイテムに思わず食欲をそそられたものはありますか？

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

バックナンバーインデックス

Vol.63　2005年7月発行／ 780円(税込)

■E 3緊急速報!!
アメリカで行われたE3での発表を元に、
新ハード3機種の行方を占う！

■『FE』『ティアサガ』新作徹底比較!!
裁判にもなった両シリーズの新作が同時期に発売。
2号連続で徹底比較！

Vol.62　2005年5月発行／ 780円(税込)

■PSP ニンテンドーDS 噂の真相
「ゲートキーパー事件とは？」「PSPの不具合問題」等
任天堂、SCE両者に突撃取材を敢行

■ギャルゲー祭！
「To Heart 2」発売騒動記
身近に転がる萌えへの誘い

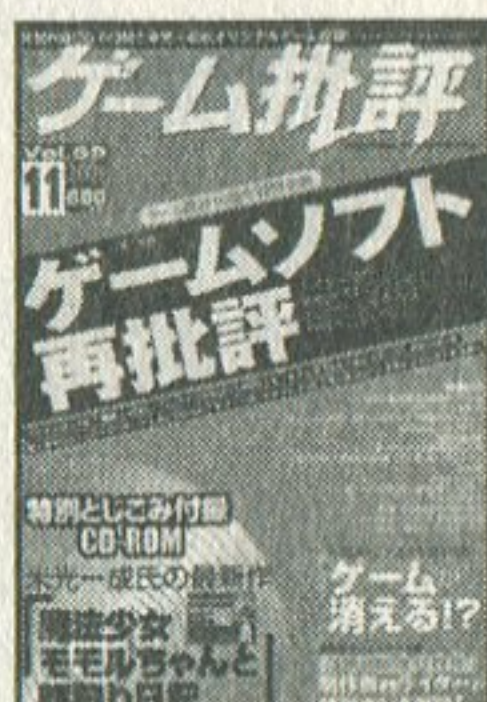
Vol.61　2005年3月発行／ 780円(税込)

■PSPvsニンテンドーDSソフトレビュー
「研修医　天堂独太」「リッジレーサーズ」など計10本を批評
「ライフスタイル」のPSP、「異質な体験」のニンテンドーDS

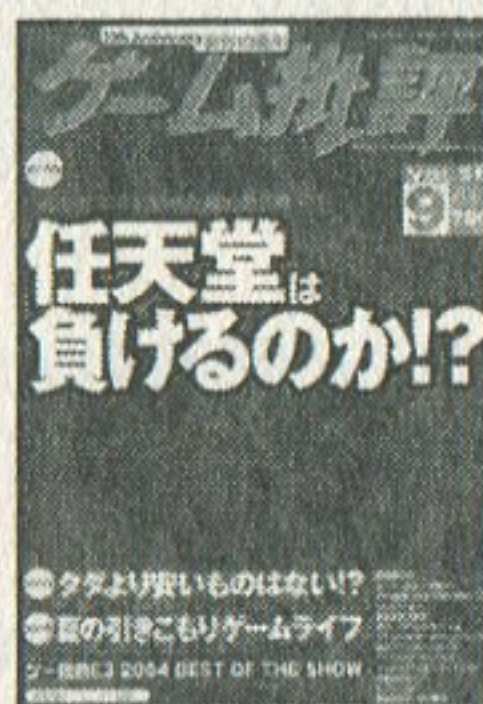
■XBOX、何がしたいの？
XBOX3年間の軌跡
XBOX、こうすれば売れる？

Vol.60　2005年1月発行／ 780円(税込)

■2004年GJゲームアワード
「バーンアウト3」「プリンス・オブ・ペルシャ」
「EyeToy:Play」など計13本を紹介

■PCゲームをやらないか？
日本ファルコム 加藤正幸氏インタビュー
ローカライズの難しさを君は知っているか？

Vol.59　2004年11月発行／特別定価 880円(税込)

■ゲームソフト再批評
「Doom」、「バイオハザード」、「AZEL」、「Air」など計12本
連載「ダイスの挑戦」のその後を探る

■ゲームが消える!?　~古いソフトはどうなるのか~
ベスト版のあり方とは？
エミュレータは「悪」なのか

Vol.58　2004年9月発行／ 780円(税込)

■任天堂は負けるのか!?
過去の開発環境に見るDSへの展望
岩田社長発言と開発者の声から探る任天堂の新戦略

■タダより安いものはない!?　フリーゲームの今
なぜ、フリーゲームを作るのか
おすすめフリーゲームサイト

Vol.57　2004年7月発行／ 780円(税込)

■珍ゲーで、何が悪い
珍ゲーが売れない代名詞となってしまった理由
新しくも珍しいタイトル作りに挑戦する意味とは!?

■買ってはいけない攻略本
攻略本制作担当者の苦悩
攻略本クロスレビュー

Vol.56　2004年5月発行／ 780円(税込)

■ゲームが売れない！　客が来ない!?
ゲームを売るための壁と求められる戦略
アーケードゲームが本当に抱える問題

■リアルすぎて困っちゃう！
3D酔い、操作上のストレスは解消できるのか
ゲーム業界全体で考えるべき問題とは

郵送定期購読のご案内

定価780円(税込)×6回
4,680円

**従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。**

お申し込み方法

①巻末に綴じこんである「払込取扱票(郵便振替用紙)を切り離す。
※払込金受領証は切り離さないようご注意ください。

②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。

③購読期間(1年間のみ)、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。

④郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

【注意事項】

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。※次号11月号からのお申し込みは、9月16日(金)までにお申し込みください。

■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください(刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます)。

■お申し込み時にご記入いただいた個人情報(お名前、ご住所、電話番号)は、「ゲーム批評」の郵送時のみ利用させていただきます。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
(お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます)
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
(件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください)

Editor's Room

典型的な「片付けられない女」である私。会社も家もそりゃもうヒドイありさまです。先日も「六月の勝利の歌を忘れない」の２巻の中身を紛失し、いよいよ観念してＣＤ・ゲーム棚をひっくり返しました。探しものは見つからなかったのですが、出てくるゲームの懐かしいこと！　思い出の品をいつまでも捨てられない性格がこの部屋の惨状の源。過去の記憶にすがるように生きるのはイヤなのですが、思い出は残したいの……という、片付けられない言い訳です。（奥山）

破壊王・橋本真也選手がお亡くなりになられました……。闘魂三銃士全盛期がちょうどプロレスにハマりだした頃でしたので、個人的にも非常に思い入れのある選手のひとりでした。ご冥福をお祈りいたします。当日は何をしたらいいのかわからないくらいに（別に何もしなくていいんですが）混乱しておりましたが、ふと自宅のソフト棚を見れば『キング・オブ・コロシアムⅡ』が。ああ、プロレスゲームってありがたいなぁ、とつくづく思いつつ、モニタの中で激闘を繰り広げる橋本選手に涙、涙の日々でございます。破壊王よ永遠なれ……。（櫻川）

<おわび>
前号106ページにおいて、日本のゲームソフトの流通事情が「すべて返品可能」のような表現になっておりました。一部の慣例を、全体のものとして記述してしまいましたことをおわび申し上げます。（編集部）

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくは128ページをご参照ください。

ゲーム批評　9月号 Vol.64

平成17年9月１日発行（年６回隔月１回・偶数月３日発行）
第12巻第5号通巻99号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奥山美雪
編　集：櫻川実丈
販売営業：浜崎　肇／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：森　崇（株式会社マイクロハウス）
表紙イラスト：緒方剛志
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：株式会社エストール
内田雄介／田中美樹（株式会社マイクロクリエイティブ）
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041　東京都中央区新富 1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

Editor's Room

典型的な「片付けられない女」である私。会社も家もそりゃもうヒドイありさ

払込取扱票

02 東京

口座番号 00120-2-123295

加入者名 株式会社マイクロマガジン社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					4	6	8	0

料金

特殊取扱

通常払込料金加入者負担

定期購読誌名 ゲーム批評

※新規 継続

※購読期間 月号より1年間

送金額（送料当社負担） 4,680円

通信欄

フリガナ

送付先御住所 払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□-□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話 TEL

年齢 才

性別 男・女

ご依頼人 ※

（郵便番号 ）

(e-mail:) （電話番号 ― ― ）

受付局日附印

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認 東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

キリトリ線

払込金受領証

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

口座番号 00120-2-123295

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社マイクロマガジン社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					4	6	8	0

ご依頼人 ※

料金

特殊取扱

受付局日附印

ス）

等を禁じます。

MAGAZINE

Next Announcement....

■特集1

話題の新作がめじろ押し!?

東京ゲームショウ 密着レポート!

有名クリエイターのビッグタイトルから、世間をにぎわすキャラクターグッズまで。
ゲームショウの裏表を徹底レポート!

■特集2

規制の波がやってくる!?

ゲームは本当に有害なのか?

神奈川県での『GTA3』有害図書類指定から始まった一連の騒動を総まとめ!

■大好評! ソフト批評

『絢爛舞踏祭』(PS2)、『グランディアⅢ』(PS2)、『テイルズオブレジェンディア』(PS2)、
『戦国BASARA』(PS2)、『天地の門』(PSP)、『スデキ〜千年の暁の物語〜』(XBOX)、
『Dance Dance Revolution with MARIO』(GC)、『押忍! 闘え! 応援団』(DS)、
『パックンロール』(DS)
などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊 ゲーム批評 次号65号は… 2005年10月3日(月)発売予定!!

ライター募集しております

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿(タイトル・形式は自由)、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ! オレが面白い雑誌に変えてやるぜ!」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう!

応募先 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社 ゲーム批評編集部「ライター大募集係」(担当:奥山)

平成17年9月1日発行第12巻第5号通巻99号
発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
発行所：(株)マイクロマガジン社
〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL03-3206-1641(販売)
FAX03-3551-1208

定価：780円
本体743円

雑誌 03679-09

4910036790959
00743